

Sólo 350 Ptas.
2,1€
PC PlayStation Nintendo 64 Game Boy Color Dreamcast y mucho más...
Año I - Nº 1
Juegos & Cía.
Próximamente
PC
Indiana Jones, vuelve el héroe
Reportaje
Dreamcast, por fin en España
Test
PSX
Driver ¡Quema el asfalto!
Comparativa
PSX
Metal Gear Solid vs Syphon Filter
ESPECIAL
STAR WARS
EPISODIO I
Siente la fuerza
2 Posters Dobles
V-Rally 2
Lara Craft
Star Wars
8 424094 810031
00001
Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos

Juegos & Cía.

Nº 1 Septiembre 1999

Sumario



Casi siete años después, Indiana Jones vuelve a casa por Navidad.

Virtua Fighter 3 TB

Los mismos golpes y personajes de la máquina... pero sin salir de casa.



La tercera parte del clásico nos aventura mejoras sustanciales. Ya veremos.



Quiere convertirse en el mejor simulador de Rallies para PC...



Por lo visto, es muchísimo mejor de lo que nunca imaginamos.

Bienvenidos

¡¡Hola!! Sí, somos nosotros, los de la foto, queremos saludarte y presentarnos para que nos conozcas. A partir de ahora, todos los meses acudiremos puntuales a nuestra cita en el quiosco y, por supuesto, esperamos encontrarte allí. "Juegos & Cía" nace con un objetivo claro: repasar contigo todas las novedades del mundo de los juegos de PC y consolas. "Juegos & Cía" es un camino que debemos recorrer en compañía. Recuerda que sin ti esta revista no sería posible y por eso te agradecemos que ahora estés leyendo estas líneas: porque es el signo inequívoco de que acabas de apuntarte al club de "Juegos & Cía" y, ojo, ten en cuenta que aquí no aceptamos a cualquiera, sólo a los auténticos jugones. Bienvenido y esperamos que te diviertas tanto leyendo la revista como nosotros haciéndola. No olvides que te esperamos el próximo mes. Hasta pronto.

La redacción



En "Juegos & Cía." tiramos la casa por la ventana sorteando de todo para todos. Si quieres participar, ve a la página 82 y recorta tántos cupones como premios quieras conseguir... ¡Suerte!



Pág. 57 Furbys

Pack Nintendo 64 +Juego Racer



Pág. 51 Juegos The phantom menace

Pág. 73



Pins Metal Gear Solid



Pág. 36

Pág. 80 Comics Star Wars

Pág. 36

...rteos



La zona muerta nunca tuvo tanto movimiento de almas y asesinos.



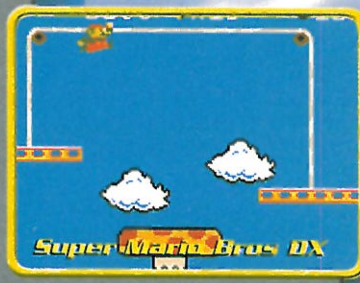
La mejor forma de liberar tensión sin padecer daños colaterales.



En la ciudad de Silent Hill se esconde un secreto terrible. ¿Será verdad?



Está demasiado bien para ser una segunda parte... ¿no?



Mario sigue saltando con la misma alegría que el primer día.



Ha sorprendido a propios y extraños: les ha salido muy bien.

Otras...

Records de Gran Turismo

El fantástico juego de Sony ha batido un récord histórico en lo que a venta de unidades se refiere. En los tres mercados más importantes del planeta (Japón, Estados Unidos y Europa) ha vendido ya la friolera de 6,86 millones de unidades, lo que hace de «Gran Turismo» el título de Sony Computer más vendido de la historia. La segunda parte llegará a finales de año.

Voodoo 4 en Navidad

Gregory Ballard, CEO de 3dfx, anunció en Julio el lanzamiento de Voodoo 4 en el mes de Octubre -en USA-, cuando no han pasado siquiera tres meses desde el lanzamiento del modelo 3500 de Voodoo 3. Por el momento no hay ningún dato fiable sobre las mejoras técnicas de Voodoo 4, sin embargo, se espera que en poco tiempo salgan algunos que nos puedan confirmar la superioridad de esta nueva tarjeta sobre el resto de sus competidoras.

Super Mario RPG 2

Nuestro fontanero favorito regresa con la continuación de un juego que no pudimos *catar* aquí en España. Para esta ocasión el planteamiento será diferente pero seguirá conservando los mismos gráficos *simpaticones*, achatados y, sobre todo, muy coloristas de los que hacía gala en la primera parte. El juego está en proceso, por lo que la fecha de salida queda muy lejana.

Acclaim mira al futuro

La compañía americana Acclaim tiene fuertes esperanzas en los nuevos sistemas de juego. De hecho, ya está programando para Dreamcast y ha firmado varios acuerdos con Sony y Nintendo para empezar a trabajar cuanto antes. Greg Fischbach, CEO de Acclaim comentó la aparición de una versión de «Turok» para Dolphin en los meses de Agosto-Septiembre del 2001. Aún queda mucho tiempo, pero sorprende la previsión con la que van a contar para hacer el nuevo proyecto.

Driver 2 calienta motores

Gt Interactive ha confirmado el desarrollo de una segunda parte de «Driver». ¡Negocio a babor! han debido pensar, tras la sorprendente acogida inicial del programa. El proyecto está en pañales, sin embargo GTI ha confirmado la presencia de nuevas ideas que darán a «Driver 2» un aspecto algo diferente.

La unión de dos grandes

La compañía británica Eidos y su distribuidor en nuestro país Proein S.A. han llegado a un acuerdo mediante el cual la primera compra el 75 % de las acciones de Proein y el 25 % de Pyro Studios, el prestigioso grupo de programación autor del no menos conocido «Commandos».

SquareSoft presenta...

El nuevo protagonista mostrará un aspecto más estilizado que el que traía Cloud en «Final Fantasy VII». Esta captura es de la versión PC y se puede observar un cambio en la resolución y calidad de texturas respecto a la versión PlayStation.

SquareSoft vuelve a la carga con su género favorito: el Rol –RPG para los *finos* que se juegan estas aventuras en japonés–.

«Final Fantasy VIII» llegará a mediados de octubre para PlayStation, sin embargo, ya tenemos un pequeño avance de la versión PC que está convirtiendo Eidos –al igual que hizo con el séptimo capítulo–. Las diferencias con la versión PlayStation serán puramente gráficas: las tarjetas 3D harán que los mundos pixelados de PSX se muestren más bonitos y espectaculares. Por lo demás, «FF VIII» será más de lo mismo.

El otro gran título de SquareSoft es «Chrono Cross». En la imagen podéis observar los coloristas gráficos y sus espectaculares efectos de luz (costumbre ya *de la casa*). Su estilo de lucha es muy parecido a «Xenogears», juego que no salió de Japón debido a que ha sido considerado como sectario (¿?) en USA. Utiliza tres tipos de ataques diferentes: fuerte, medio y bajo. Su salida es aún desconocida, pero todos esperemos que sea cuanto antes... incluido en España.

Estas imágenes que véis aquí, pertenecen a Chrono Cross. Destellos y personajes muy japoneses, típicos en Square.

Aquí tenéis uno de los espectaculares renders de los que hará gala «Final Fantasy VIII».

Dreamcast ya mueve ficha en Europa

La nueva consola de SEGA empieza a sonar en Europa. Cuando hace unos meses la ciudad de Londres disfrutaba de un campeonato con varios juegos de SEGA, ahora la compañía nipona le ha dado por patrocinar equipos de fútbol. Por el momento están en las camisetas del Arsenal inglés, la Sampdoria italiana y el Saint Etienne francés. Todos lucen los logos de SEGA y Dreamcast que, dicho sea de paso, quedan muy bien.

Por otra parte, el pasado 24 de Julio Sega reveló muchos detalles de uno de los lanzamientos europeos más importantes: «Toy Commander» de No Clichè. Se trata de un divertido arcade, muy variado, que cuenta con más de 50 misiones y mucha originalidad en su desarrollo. Entre los objetivos a completar encontramos desde carreras hasta bombardeos a submarinos y destructores en la bañera de una gigantesca mansión. «Toy Commander» es todo un alarde de gracia y buen humor que estará, casi seguro, para el lanzamiento de DC.

Los jugadores del Saint Etienne posan contentísimos con la caja PAL de Dreamcast. Un azul precioso, por cierto.

Desgraciadamente la carne humana no se transparenta y no nos deja ver con claridad el kit de desarrollo de Dreamcast.



En el estadio del Saint Etienne pudimos jugar a «Soul Calibur» una semana antes de su salida en Japón.



Fin de la huelga de pilotos gracias a Flight Simulator 2000 Pro

Vuelo REAL gracias a Microsoft. El estándar en simulación aérea retorna con una nueva y espectacular versión. El aspecto gráfico se está cuidando especialmente, ya que el programa contará con mapas en alta resolución y un remozado motor 3D. Otras novedades tienen que ver con el número de aeropuertos, más o menos 17.000, y las ciudades, más de 50. Dos de los nuevos aviones que podremos pilotar son los impresionantes Boeing 777 y el mítico Concorde. «Flight Simulator 2000 Pro» dará a los aficionados y entusiastas al género la mejor simulación de vuelo comercial y de recreo que existe, aunque no llegará a nuestros ordenadores hasta las navidades. Así que ir preparando vuestros joysticks y pedales... Lo que no sabemos es si tendrá la divertida opción *huelga de pilotos*.

Namco por fin en N64

Después de mucho tiempo esperando juegos de Namco para otras plataformas que no se llamasen PlayStation, la compañía de «Pac- Man» se ha decidido a cambiar de estrategia, convirtiendo su juego de coches más conocido a la consola de Nintendo: «Ridge Racer 64». El cartucho será una mezcla de «Ridge Racer» y de «Ridge Racer Revolution» con los coches de «Ridge Racer Type 4». La novedad más destacable respecto a las versiones de PlayStation es la posibilidad de competir hasta cuatro jugadores simultáneos partiendo la pantalla, al estilo de «Quake II» o el «V-Rally 2» de PSX con Multitap.

Otras...

SNK y su portátil

Neo Geo Pocket Color va a contar con nuevos títulos, la mayoría basados en grandes clásicos de la casa: «SNK vs Capcom» –para finales de año–, «The King Of Fighters R-2», «Fatal Fury First Mission», «NeoTurf Masters», «NeoGeo Cup'98 Plus» y «Metal Slug» son las últimas apuestas de SNK por hacerse con un hueco en el segmento de las portátiles. En España sus ventas aún están en cifras ridículas, aunque esperamos que en los próximos meses se produzca un repunte y se haga con un hueco.

Nuevo Direct X 7

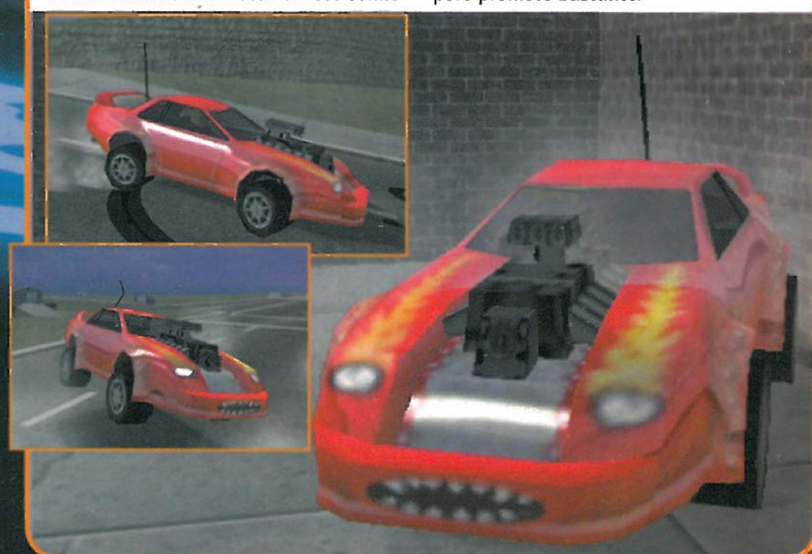
Microsoft presentó en el Tokyo Meltdown 1999 su nuevo set de APIs DirectX 7 para PC y Dreamcast. Actualmente la versión de DirectX de Dreamcast es la 6.1 (Windows CE), pero con esta actualización, los últimos juegos para PC podrán convertirse a Dreamcast rápida y eficazmente. Esto implicaría grandes beneficios a los usuarios de esta consola, ya que dispondrán de muchos de los juegos de PC en un tiempo récord.

Campeonato Re-Volt

Acclaim y Centro Mail están por la labor de darnos guerra con esos locos mini-coches de radio-control. Como ya sabéis, «Re-Volt» es un espectacular juego de velocidad para PC, PlayStation y Nintendo 64 donde controlamos coches de RC (radio-control) entre gigantescos escenarios reales. Quienes deseen participar, sólo tienen que acercarse hasta cualquiera de las 70 tiendas que Centro Mail tiene repartidas por toda España, entre el 23 de Agosto y el 25 de Septiembre. Los ganadores de este concurso entrarán en un sorteo de coches de RC auténticos. Además, todos los primero de cada tienda se llevarán juegos de «Re-Volt», camisetas y modelos a escala de coches RC.

¿Más coches y menos peatones?

El controvertido juego de carreras de SCI, conocido en todo el planeta Tierra gracias a la triste publicidad que hacen de él los medios de comunicación, tendrá una tercera parte llamada «Carmageddon: The Death Race 2000». Se han dado datos oficiales sobre el lanzamiento, que tendrá lugar en todo el mundo el día 22 de noviembre. Como podéis ver, han creado el engine gráfico desde cero, un motor nuevo, que es el doble de rápido que el del anterior Carmageddon. Los gráficos en este nuevo juego han sido mejorados gracias a la compatibiliadad con las actuales tarjetas gráficas, además de usar el set de APIs de Microsoft DirectX 7. Esto conlleva una mejora en la malla poligonal de todos los elementos del juego, además de dar un aspecto mucho más real a la ambientación. «Carmageddon: The Death Race 2000» vendrá cargadito de sangre, con la intención clara de volver a escandalizar. Correr será nuestra principal misión, pero ganar puntos a costa de los pobres peatones será el aderezo sanguinario habitual de un título que no se pierde, por nada del mundo, una sóla campaña de Navidad desde hace ya tres años. Por el momento lo único que tenemos son estas imágenes que se corresponden con la prueba de física del coche. Todavía se han de mejorar algunos detalles, pero promete bastante.





Prince of Persia 3D

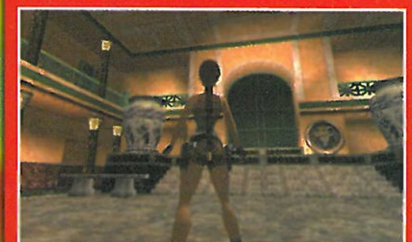
Después de mucho tiempo de espera y acogiendo con orgullo las nuevas tecnologías, regresa el genial «Prince of Persia» a nuestros PC. La coletilla 3D os dará la primera pista sobre los cambios que ha sufrido y que rompió esquemas a principio de ésta década. Las prinpales novedades, además del apartado 3D, serán: el rediseño en el interface de lucha –contará con nuevas armas–, la poligonización de 15 niveles ambientados en la lejana Persia, 30 personajes diferentes y un 75% de aventura frente a un 25% de acción. Impacientes esperamos.





La incombustible Lara

Tomb Raider de nuevo en PC y PlayStation. Para variar, nuevos escenarios, movimientos y un remozado diseño de la señorita Lara, que ahora mostrará mejores curvas. Ambientado en Egipto, será lanzado a mediados de otoño.



Novedades del Mes

Star Wars Racer
- Género: Velocidad
- Compañía: LucasArts
- Precio: 9.900 ptas.
- Plataforma: **PC** PSX **N64** GBC DC



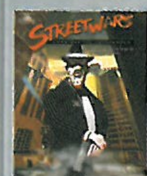
Re-Volt
- Género: Velocidad
- Compañía: Acclaim
- Precio: 7.990 ptas.
- Plataforma: **PC** **PSX** **N64** GBC DC



Super Mario Bros. DX
- Género: Plataformas
- Compañía: Nintendo
- Precio: 5.990 ptas.
- Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



Street Wars
- Género: Estrategia
- Compañía: Infogrames
- Precio: 6.990 ptas.
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



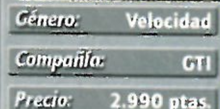
Colin McRae Rally (Platinum)
- Género: Velocidad
- Compañía: Codemasters
- Precio: 3.990 ptas.
- Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC



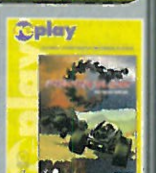
Bust a Move 4
- Género: Inteligencia
- Compañía: Acclaim
- Precio: 5.990 ptas.
- Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



KingPing
- Género: Acción 3D
- Compañía: Interplay
- Precio: Por confirmar
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Power Slide (Replay)
- Género: Velocidad
- Compañía: GTI
- Precio: 2.990 ptas.
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Quake II
- Género: Acción 3D
- Compañía: Activision
- Precio: 9.990 ptas.
- Plataforma: PC **PSX** **N64** GBC DC

Outcast
- Género: Aventura
- Compañía: Infogrames
- Precio: 7.990 ptas.
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

Legacy of Kain: Soul Reaver
- Género: Aventura
- Compañía: Eidos
- Precio: Por confirmar
- Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC



Mech Warrior 3
- Género: Estrategia
- Compañía: Microprose
- Precio: Por confirmar
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



V-Rally 2
- Género: Velocidad
- Compañía: Infogrames
- Precio: 8.990 ptas.
- Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC



R-Type DX
- Género: Matamarcianos
- Compañía: Acclaim
- Precio: 5.990 ptas.
- Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC



ShadowMan
- Género: Acción 3D
- Compañía: Acclaim
- Precio: 6.990 ptas.
- Plataforma: **PC** **PSX** **N64** GBC DC



Silent Hill
- Género: Aventura
- Compañía: Konami
- Precio: 9.990 ptas.
- Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

a Bug´s Life
- Género: Plataformas
- Compañía: Disney
- Precio: 5.990 ptas.
- Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

La Amenaza Fantasma
- Género: Aventura
- Compañía: LucasArts
- Precio: 6.990 ptas.
- Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC



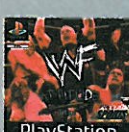
F1 World Grand Prix 2
- Género: Velocidad
- Compañía: VideoSystem
- Precio: 9.990 ptas.
- Plataforma: PC PSX **N64** GBC DC



Driver
- Género: Velocidad
- Compañía: GTI
- Precio: 8.990 ptas.
- Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC



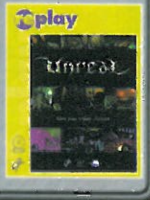
WWF Attitude
- Género: Lucha
- Compañía: Acclaim
- Precio: 7.990 ptas.
- Plataforma: PC **PSX** **N64** GBC DC



Y además...

Dreamcast: este mes se pone a la venta la última consola del milenio. Juegos como «Sonic Adventures», «Virtua Fighter 3 TB», «Sega Rally 2» y «Blue Stinger» serán sus mayores apuestas para conseguir el éxito. Pero tampoco podemos olvidarnos de otros lanzamientos como «Mario Golf 64» para Nintendo 64, «Croc 2» de PlayStation, «Command & Conquer Tiberian Sun» para PC CD-ROM, «Resident Evil 2» versión Platinum, «Street Fighter Alpha» para la portátil de Nintendo y una larga lista de títulos que no finalizaría nunca. Se acabaron las vacaciones, llegan las vacas gordas... ¡más madera, es la guerra!

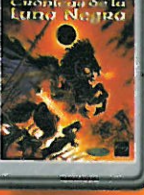
Unreal (Replay)
- Género: Acción 3D
- Compañía: GTI
- Precio: 2.995 ptas.
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Fly!
- Género: Simulador
- Compañía: T. Reality
- Precio: Por confirmar
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC



Crónicas de la Luna Negra
- Género: Aventura
- Compañía: Cryo
- Precio: 7.450 ptas.
- Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC





LucasArts ha hecho todo lo posible para que el rostro de Indiana Jones se parezca al famoso semblante de Harrison Ford.

Sin un buen precipicio desde el que saltar y jugarse la vida, Indiana Jones no sería el mismo.

Un denominador común en los juegos y películas de Indiana Jones son los viajes, los parajes exóticos y los medios de transporte.

El legendario héroe del cine retorna al mundo de los videojuegos tras protagonizar, hace más de seis años, una grandiosa aventura gráfica con nombre de película: «Indiana Jones and the Fate of Atlantis»

Indiana Jones ha vuelto siete años después. Esa es la noticia, la feliz y dichosa buena nueva. Y es que su llegada no puede ser más oportuna: cierra el punto, juego, set y partido del siglo XX con la misma brillantez que le vió llegar hace casi 20 años. Por lo tanto, pasado y presente se funden en un juego que nace con la clara intención de poner las cosas en su sitio y dejar en evidencia a la despótica heroína buscatumbas que ha reinado a sus anchas durante los últimos tres, casi cuatro, años: Lara Croft.

¿Pero qué fue primero, el huevo o la gallina? ¿Indiana Jones o Lara Croft? Él tuvo el privilegio de nacer –cinematográficamente hablando– a principios de los ochenta y rejuvenecer el cine de aventuras hasta extremos nunca imaginados. Ella, sin embargo, fue diseñada oportunamente ante el vacío legal dejado por Indy desde su última aparición en el año 92. Core cogió la idea original de George Lucas, la hizo arcade, la puso pantalones cortos, coleta, curvas peligrosas y un nombre de chica bum. Y la cosa funcionó. Pero el pionero es siempre el mejor recordado y, también, al que más pecados se le perdonan.

Para su nueva aventura, apodada «The Infernal Machine» (La Máquina Infernal), nuestro héroe de película cambia de

En Indiana Jones y la Última Cruzada, nuestro héroe, y su padre, iban en busca del Santo Grial.



Desde que estuvo en El Templo Maldito, Indy no se fía de los puentes colgantes de madera.

Los descensos de los ríos son una buena fuente de emociones y diversión.

Todos los objetos del juego tienen proporciones descomunales. La aventura está servida.

La cámaras dinámicas proporcionan puntos de vista más espectaculares de la acción.

«Indiana Jones and the Infernal Machine» tendrá un avanzado sistema de perspectivas, para ver la acción como queramos.

A pesar de los años transcurridos, al Doctor Jones le siguen aterrorizando las serpientes.

Las fases de las vagonetas prometen ser un fiel reflejo de las secuencias de acción de "El Templo Maldito".

...NA JONES and the Infernal Machine

La nueva aventura del arqueólogo más universal tendrá como objetivo arrebatar al ejército Soviético las piezas que hacen funcionar la Máquina Infernal.

enemigos y se olvida, por fin, de los bárbaros Nazis. Y es que acostumbrado a tener siempre al ejército Alemán enfrente tocándole el sombrero a las primeras de cambio, no es de extrañar que se haya tomado con cierta alegría su nueva misión: evitar que los Soviéticos se apoderen de la reliquia llamada Máquina Infernal. Un ingenio escondido en la Torre de Babel que, según cuenta la leyenda, abre las puertas de Aetherium, una dimensión paralela a nuestro mundo. Es el año 1947, en los inicios de la Guerra Fría y con las heridas aún abiertas por la Segunda contienda mundial. «Indiana Jones and the Infernal Machine» es una aventura gráfica con altas dosis de acción dentro de un portentoso entorno 3D que el ordenador o la consola genera en tiempo real. El juego desarrolla su acción a lo largo de variados y exóticos escenarios de todo el mundo: desde la ruinas de la antigua Babilonia hasta las misteriosas montañas Tian Shan en Kazakistán o las ruinas Aztecas de la pirámide de Teotihaucan. Esos viajes tan fascinantes de un lado a otro del mundo traen consigo la utilización de nuevos vehículos y medios de transporte que van a dar a la aventura un toque mucho más arcade. Indiana, en un despliegue de talento increíble, conducirá jeeps por la selva, descenderá por los rápidos de algunos caudalosos ríos y podrá, entre otras muchas acciones, nadar, saltar, escalar y correr.

Todas las animaciones de Indiana Jones han sido cuidadas al máximo ya que la libertad de movimientos en el juego será, virtualmente, total.

Tiene previsto alucinarnos en los próximos meses, tanto en PC (aceleración gráfica obligatoria) como en PlayStation, con un planteamiento parecido al de «Tomb Raider» pero con sustanciales mejoras. ¿Indiana Jones hará valer su nombre o se mirará con descaro en el espejo de Lara Croft? Pronto lo sabremos.

José Luis

Juegos & Cía. Sortea:

5 Packs de lujo con la Trilogía de Indiana Jones

Las mejores películas de nuestro héroe favorito.

Bases del sorteo en la página 82.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Compañía:	LucasArts
Género:	Aventura gráfica
Fecha de lanzamiento:	Noviembre

PSX | PC | N64 | GBC | DC



Los escenarios son los más reales que hayamos visto jamás. Las complicadas estructuras que los forman existen gracias al poder de Dreamcast.

Las llaves pueden llegar a ser muy duras. Aquí podemos ver como Jacky acaricia el precioso cuello de su hermanita Sarah.

Que quede claro: «Virtua Fighter» fue el primero y «Tekken» llegó después. Creadora del género de lucha 3D, Sega está por la labor de acallar a los más incrédulos demostrando que «Virtua Fighter 3 TB» no tiene rival.

Virtua Fighter 3 TEAM BATTLE

La saga Virtua Fighter se remonta al año 1993. Una época en la que reinaban las hoy vetustas, antiguas, ancestrales y prehistóricas consolas de 16 bits. Mega Drive contaba con grandes títulos y su gran rival en el mercado, Super Nintendo, llevaba un año cosechando éxitos con «Street Fighter II» y había un gran parque de consolas portátiles instalado. Eran unos tiempos en los que la tecnología no era lo más importante.

Sega fue una de las pioneras a la hora de aplicar las técnicas poligonales, primero en el sector recreativo, por razones obvias, y más tarde en el ámbito doméstico con sus conocidas consolas: MD 32X, SegaSaturn y ahora, Dreamcast.

En 1993, Yu Suzuki creador de mitos como «Out Run», «After Burner» o «Virtua Racing», rediseñó el género creando el primer juego 3D CG (*Computer Graphics*) de lucha uno contra uno: «Virtua Fighter». Al año siguiente, visto el éxito, Sega publicó la segunda parte y nos enloqueció aún más. En 1996 y bajo la



El escenario de Pai es uno de los más alucinantes del juego. Luchar encima de un tejado es algo original y espectacular.

En el modo Team Battle podremos elegir hasta un máximo de cinco luchadores por jugador. Esta opción es la mayor novedad del juego frente al «Virtua Fighter 3» original.

Fijaos en la distancia que existe entre el fondo y la escena principal. Todo está trabajado hasta el último detalle.

Lau creía que Wolf era un saco de patatas, así que lo depositó sin ningún cuidado en el suelo. ¡Ouch! se dio cuenta tarde.

«Virtua Fighter 3 TB» posee una enrevesada historia repleta de amores, odios, traiciones y búsquedas... ¡esto parece un culebrón mejicano!

placa Model 3 –capaz de renderizar 3 millones de polígonos en pantalla sin despeinarse– Sega mostró al mundo su nueva y monumental obra maestra, hablamos de «Virtua Fighter 3».

Llegamos hasta el día de hoy, a menos de un mes para el lanzamiento en España de Dreamcast y hemos podido comprobar, con asombro, el poder de la nueva máquina de Sega. «Virtua Fighter 3 TB» es una réplica exacta del juego recreativo. Y cuando decimos exacta, queremos decir EXACTA.

Gráficamente no hemos visto nada más espectacular en otra plataforma. Los personajes están llenos de detalles, los escenarios han variado lo justo para no parecer repetitivos y han sido tan bien realizados que quitan las ganas de jugar con otros sistemas.

Los doce personajes de los que consta «Virtua Fighter 3 TB» son diferentes y equilibran todas las necesidades de los adictos al género y a la saga.

Los botones a utilizar son cuatro: defensa, puño, patada y el responsable de consumar el movimiento 3D, que imprime una estrategia brutal a la lucha y dota de mayor profundidad a los escenarios.

La novedad más importante respecto a los anteriores "Virtua Fighter" es la posibilidad de jugar por equipos. Por desgracia, el único punto débil es la grandísima dificultad y el tiempo que podemos tardar en aprender las estrategias, llaves o combos necesarios para ganar con cierta soltura –tocar los botones *sin ton ni son* no sirve, como en otros juegos–.

Sólo nos queda esperar la llegada de esta maravilla para comprobar que lo visto en la versión japonesa se mantiene en el CD europeo, y así poner en práctica lo que hemos aprendido en los billares y que tanto dinero nos ha costado, por cierto.

Nacho

Virtua Fighter 3 TB

Compañía:	SEGA
Género:	Lucha
Fecha de lanzamiento:	Octubre

PSX PC N64 GBC DC

Cuando todos creíamos que Psygnosis se había olvidado de nosotros, llega la tercera entrega de Wipeout con muchas novedades y un modo multijugador que nos volverá locos.

al límite
wip3out

equipos

Los tres equipos incluidos en «Wip3out» complementan a los cinco que ya existían en versiones anteriores. Los diseños están impregnados de la *mitología electrónica*.

asegui

feisar

auricom

aq-s

pirahna

quirex

goteki45

Siempre es buena señal que una compañía tarde mucho tiempo en lanzar al mercado la continuación de un súper éxito. Psygnosis, en este caso, ha esperado más de tres años para suplir al todopoderoso «Wipeout 2097»; el juego que mejoró, con una insultante superioridad, todos los logros obtenidos en el primer título de la serie.

Con «Wipeout» Psygnosis intentó crear un concepto con el que atraer a un público joven, vanguardista, y fiel seguidor de la cultura musical electrónica. La idea cuajó y ahora, con la tercera parte, Psygnosis vuelve a profundizar en esa filosofía: la ilustración de la carátula, el material adicional de los manuales, la web y el interior del juego tienen una concepción exacta que obedece a una planificada puesta en escena.

Han pasado tres años desde que «Wipeout 2097» salió al mercado y los amantes al género empezábamos ya a necesitar un tercer capítulo para calmar nuestros instintos de juego.

«Wip3out» ha sido desarrollado por el estudio de Psygnosis en Leeds (UK), y basándonos en las versiones previas vistas hasta el momento, es casi seguro que la nueva entrega de la saga superará en opciones, jugabilidad, acción y ambientación a «Wipeout 2097». Ahora veremos porqué.

Psygnosis, en estos 36 meses transcurridos, ha multiplicado su dominio sobre el hardware de la consola y eso se nota, sobre todo, en el apartado gráfico, en la suavidad de los movimientos y en la calidad de los escenarios y naves. Aunque el patrón seguido es idéntico al de sus predecesores, lo cierto es que todos los elementos que aparecen en pantalla tienen una mejor definición. La inclusión de un modo en alta resolución (trabajado sin éxito hasta ahora por otras compañías), nos permite ver con mayor nitidez todos los elementos del juego. Los circuitos, verdadero meollo del asunto y punto clave para el éxito, cuenta con ocho trazados nuevos que prometen muchas curvas, desniveles y cientos de polígonos que perder de vista cuanto antes.

Las armas –uno de los puntos más originales de la serie Wipeout–, vuelven a hacer acto de presencia con siete nuevos inventos. A pesar de nuestras inclinaciones antimilitaristas, en «Wip3out» tendremos que utilizar todo el arsenal a nuestro alcance si queremos sobrevivir en la nueva liga F7200.

Las incógnitas que han rodeado a la banda sonora son muchas, pero algunas a día de hoy ya tienen nombres y apellidos. Psygnosis va a utilizar cinco temas comerciales de Chemical Brothers, Underworld, Orbital, Propellerheads y Paul Van Dick. Al margen de estas bandas, Psygnosis cuenta con el conocido Dj Sasha para la organización de los temas musicales que incluirá el CD. Todo esto sin olvidarnos de la creación de otros cinco nuevos temas mezclados por él mismo.

Pero la gran novedad de «Wip3out» no está en el apartado técnico o gráfico. La verdadera revolución llega con su nuevo modo versus –dos jugadores–, a pantalla partida. Recordad que en los anteriores títulos sólo se podía jugar contra otro adversario mediante el link cable: dos consolas, dos televisiones, dos pads y dos juegos.

Esta novedad es un verdadero regalo ya que son muy pocos los jugadores que disponen del hardware necesario para poder disputar en «Wipeout» o «Wipeout 2097» carreras contra otro piloto. Con esta opción podremos destrozar –en el mejor sentido de la palabra– a todos nuestros amigos, o enemigos, y así demostrar quién es el bendito amo.

«Wip3out» viene cargadito de novedades: algunas serán espectaculares, otras simples lavados de cara, pero nos damos por satisfechos si Psygnosis mantiene todas las virtudes que convirtieron en leyenda a la versión 2097. ¡Ave César!

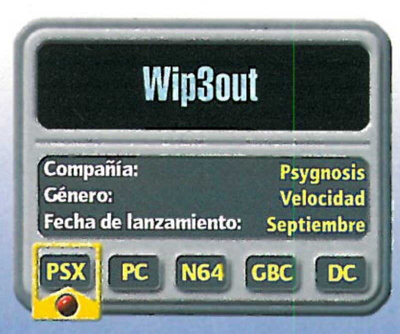
Nacho

No hay nada como lanzarse a la carrera y sentir el suave tacto del hormigón en nuestra cabeza.

Feisar, uno de los equipos más antiguos de la saga, sigue estando entre los preferidos del gran público.

La Cultura Wipeout consiste en velocidades de vértigo, armas, naves y jugabilidad 100%

La explosiones son simples excusas para mandar a un adversario al lugar de donde nunca tuvo que salir



La sensación de velocidad será total gracias al uso de tarjetas aceleradoras 3D.

Los coches y los escenarios son el aspecto más espectacular del juego.

Los coches están diseñados con gran detalle.

Rally Championship

¿Velocidad o ficción?

Los rallies siempre han tenido una buena acogida entre los grandes jugadores. A la lista de títulos disponibles se suma ahora este prometedor juego, avalado por la experiencia de Europress.

Muchos son los que sitúan a priori a este «Rally Championship» como uno de los más grandes simuladores de rallies que se han creado en la historia de los videojuegos, y por lo que hemos visto en las primeras versiones del programa... razón no les falta.

Increíble, tal vez, es la palabra que mejor describe el trabajo que Europress está realizando ya que, como podemos comprobar en las imágenes, todos los escenarios han sido creados respetando con fidelidad la realidad. El diseño de los coches, siguiendo esas premisas, tienen un alto grado de polígonos y definición en las texturas de todos los elementos que supera a muchos de los últimos desarrollos aparecidos.

Si todo este circo de fondos, coches y obstáculos, se mueve con la suavidad que ha demostrado la versión *beta* del juego, es posible que sean necesarios algunos remedios contra el mareo. «Rally Championship» nos ofrece un total de 25 coches, cifra más que suficiente para asegurarnos horas y horas de diversión mientras aprendemos a manejar cada uno de ellos con la precisión mínima exigible.

Con «Rally Championship» vamos a conocer de primera mano lo que es conducir un coche de serie acondicionado para competir sobre tierra, asfalto, nieve o gravilla. Los efectos de conducción han sido calcados de la realidad y si conducimos a toda velocidad por la nieve mientras nuestro coche empieza a culear de lo lindo, comprobaremos que al tocar levemente el volante nos saldremos aparatosamente e iremos a parar contra lo primero que haya en la cuneta (desde un simple espectador hasta el abominable hombre de las nieves).

Entre sus muchas novedades, o puntos originales, están los limpiaparabrisas para evitar que el agua, la nieve o el barro se pegue al cristal delantero y nos impida ver esa curva tan cerrada que hace unas décimas no estaba allí. Todo esto, dentro del modo *Championship*, donde lo importante es competir contra el crono.

También tendremos un modo *Arcade* donde habrá bastantes coches para adelantar, el modo *Simulación* tendrá lugar en el British Rally Championship con un total de 36 circuitos clásicos que sumarán entre ellos más kilómetros que los que separan Madrid de Valencia.

Europress ha querido que «Rally Championship» adquiera tal nivel de realismo que muchos de los objetos de nuestro *chico de carreras* se desprenderán durante la marcha mientras que otros se retorcerán al darnos un buen revolcón en la cuneta. Muchas toneladas de materiales varios pasarán por debajo de nuestras ruedas: humo, gravilla, barro, agua, nieve...

Otra de las cosas que más realismo darán al juego son los efectos de luz, sobre todo en los tramos nocturnos. Obviamente, nuestro coche irá equipado con las pertinentes luces largas y de cruce, además de las tres de freno traseras y la de marcha atrás.

La inteligencia artificial de nuestros rivales será bastante avanzada por lo que el nivel de dificultad puede verse afectado. La pregunta es ¿será tan maravilloso como parece o alguna de sus excelencias se quedarán en la cuneta? Pronto lo sabremos.

Gustavo

Los escenarios respetan fielmente la realidad.

A esta escena parece que le falta algo. ¿Dónde está todo el mundo? ¿Viendo la carrera, tal vez?

A pesar de lo solitarios que parecen los escenarios, después estarán muy poblados.

¿Qué os parece esta imagen, realidad o ficción?



El 23 de septiembre tenemos una cita con la consola más impactante del momento: Dreamcast. Por eso, vamos a viajar en el tiempo y sumergirnos en el pasado, presente y futuro del proyecto más ambicioso de Sega tras el fiasco de su maltratada Saturn.

Al igual que Nintendo 64, Dreamcast permite conectar hasta cuatro control pads.

LLEGA... DREAMCAST

Nadie duda a estas alturas de que Dreamcast es la apuesta más importante, y trascendental que Sega afrontará en las próximas fechas, para continuar siendo, a pesar del desastre de Saturn, una de las empresas líderes del sector de los videojuegos. Por fortuna, en esta ocasión la cosa huele a éxito. Lo más curioso del proyecto Dreamcast es que incluso antes de existir ya contaba con una dura competidora dentro de la misma casa. Se llamaba Black Belt y se trataba de un prototipo conjunto desarrollado por Sega América y la compañía 3Dfx. Al final, Sega Japón terció en el asunto cancelando Black Belt para centrar todos sus esfuerzos en desarrollar Dreamcast.

En este mundo, por suerte o por desgracia, los datos técnicos son el pan nuestro de cada día y mandan casi tanto como los propios juegos: que si el número de polígonos que procesa es muy alto, que si los desarrolladores se interesan por ella... cualquier cosa puede desestabilizar el equilibrio de la balanza y decidir su futuro. Sega, consciente de ello, ha solventado todos los errores que pudo haber cometido en el pasado con Saturn poniendo en marcha una obra de ingeniería impresionante que supera en la relación calidad/precio a los ordenadores personales más potentes del mercado.

Sega definió a Dreamcast como "un sistema a medio camino entre el PC y lo que hoy conocemos bajo el nombre de consola". Para que no hubiera ninguna duda sobre el potencial de Dreamcast, Sega ha contado con diferentes empresas, todas ellas punteras en sus respectivos terrenos. Algunas, incluso, ya habían participado en el desarrollo de su anterior consola.

Hitachi, que fue la creadora del corazón de Saturn (SH2), ha incluido una versión mejorada de aquél que ha rebautizado con el nombre de SH4. Este micro con tecnología RISC procesa la nada despreciable cantidad de 360 MIPS (Millones de Instrucciones Por Segundo) a una velocidad de 200 MHz. Para que os hagáis una idea, os podemos decir que es cuatro veces superior a la velocidad de proceso 3D de un Pentium II. La segunda compañía en aportar su experiencia es NEC, empresa encargada del chip 3D: el Power VR2. Gracias a él, Dreamcast es capaz de manejar hasta tres millones de polígonos con texturas y todo tipo de efectos por segundo. Para que veáis de lo que estamos hablando, os diremos que Saturn era capaz de dibujar, únicamente, 150.000.

Para el sonido Sega ha vuelto a contar con Yamaha. ¿El resultado?, un chip con 64 canales y 2MB de memoria. De este modo los programadores no necesitarán robar memoria del SH4 para obtener resultados impresionantes.

Para finalizar con el Dream Team, Sega pidió a Microsoft el desarrollo de una versión mejorada y optimizada de su Windows CE, que hace las veces de sistema operativo de la consola. Este punto tiene claras ventajas, ya que los programadores podrán realizar conversiones de PC a Dreamcast de una forma rápida y sencilla. Eso sí, el tiempo será quien dicte si esa facilidad de programación no será un obstáculo a la hora de explotar las alucinantes prestaciones técnicas de la máquina.

Nacho

A nosotros, desde luego, nos gusta más el logotipo azul cielo de la versión PAL, que el naranja butanero de la consola Japonesa. ¿Cuáles serán las razones del cambio?

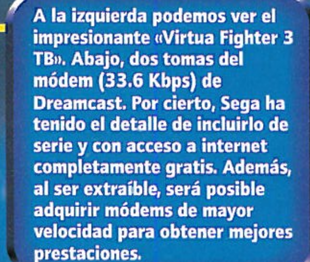
JUEGOS



Sega ha desarrollado la consola de videojuegos más potente del mercado, de eso no hay duda, y tal vez por esa razón no han existido dudas a la hora de elegir los diez primeros juegos que acompañarán a la máquina en su lanzamiento. De todos ellos hay que destacar a los «Sonic Adventure», «Virtua Fighter 3 Team Battle», «House of the Death 2» y «Sega Rally 2». Si nos fiamos de las primeras partidas que hemos podido jugar, sin duda nos encontramos ante una máquina espectacular que, con total seguridad, va a cautivar a cientos de miles de jugadores. Para redondear este cuento de hadas, los desarrolladores que han podido testearla están la mar de contentos con la posibilidad de programar bajo Windows CE y de que la conversión de los juegos sea tan sencilla. Además, el aprovechamiento del sistema es muy superior al resto de herramientas de desarrollo que tienen otras consolas.







A la izquierda podemos ver el impresionante «Virtua Fighter 3 TB». Abajo, dos tomas del módem (33.6 Kbps) de Dreamcast. Por cierto, Sega ha tenido el detalle de incluirlo de serie y con acceso a internet completamente gratis. Además, al ser extraíble, será posible adquirir módems de mayor velocidad para obtener mejores prestaciones.





PERIFERICOS



Sega apoyará el lanzamiento de su nueva consola con un montón de periféricos impresionantes. El que tenemos a la izquierda es el volante perfecto para jugar a «Sega Rally 2». Por ahora no han incluido la opción de fuerza, pero sería de agradecer que lo hicieran más adelante.



El Arcade Stick es toda una palanca de control. Substituye al control pad en aquellos juegos que requieran combinaciones complicadas y un mayor control. Uno de ellos es «Virtua Fighter 3 Team Battle» y os aseguramos que es esencial para disfrutar al 100% de este juegazo.

El principal periférico de Dreamcast es el Visual Memory (VMS). Este invento hace las veces de tarjeta de memoria y de mini-consola, ya que muchas compañías incluyen juegos que podremos disfrutar cuando nos encontremos lejos de nuestra adorada Dreamcast. También, es posible cargar partidas en determinadas recreativas (Naomi) para demostrar a todo el mundo lo grandes que somos cuando queremos.

COMUNICACION

De las muchas virtudes que tiene Dreamcast, es la posibilidad de acceder a Internet la que puede convencer a muchos jugadores de comprarla. El acuerdo firmado entre Sega, British Telecom e ICL nos va a afectar positivamente ya que al comprar la consola estamos adquiriendo, gratuita e ilimitadamente, acceso a Internet. Con este servicio es posible disfrutar de reñidas partidas en Red contra usuarios de todo el mundo, acceder a páginas webs e incluso chatear (charlar) y mandar nuestros propios correos electrónicos.
Si nunca habéis jugado por internet, os podemos asegurar que es una de las mejores experiencias que existen: poder derrotar a un enemigo que está a miles de kilómetros de ti o a tu insoportable vecino del quinto sin salir de casa, es un privilegio que sólo podrán disfrutar los jugadores de Dreamcast. Uno de los títulos estrella que incluye esta opción es «Sega Rally 2». Según José Ángel Sánchez, "la versión europea para cuatro jugadores en línea es, simplemente, increíble", suena bien ¿eh? ya veremos...



HABLAMOS CON...

José Ángel Sánchez

Director General de SEGA España

J&C: ¿Cuál es la fecha de lanzamiento de Dreamcast en España?

J.A.S.: *Definitivamente lanzaremos Dreamcast el 23 de septiembre. Además la consola llegará acompañada de 10 juegos que estarán disponibles en los primeros días. La oferta se irá incrementando progresivamente hasta contar con más de 30 títulos en Navidad.*

J&C: ¿Cuál será el precio final de la consola?

J.A.S.: *El precio de venta al público recomendado para Dreamcast será de 39.990 pesetas, IVA incluido. Estamos ante un producto innovador que combina posibilidades de juego y comunicación. Con Dreamcast, Sega ha abierto una nueva dimensión en el concepto del ocio interactivo, ofreciendo nuevas sensaciones a la vez que abre una ventana a la comunicación a través del acceso gratuito a Internet.*

J&C: ¿Qué novedades puede aportar Dreamcast al sector del entretenimiento electrónico?

J.A.S.: *Dreamcast aporta una calidad de juego superior a la vez que combina por primera vez diversión y comunicación. Sega ha apostado por ampliar el concepto del videojuego y globalizarlo a un universo en el que cualquier persona, desde cualquier lugar, pueda participar. Se trata de un producto pionero.*

J&C: ¿Hasta qué punto Dreamcast va a permitir a todo aquél usuario que compre la máquina conectarse inmediatamente a Internet sin mayores problemas?

J.A.S.: *Gracias al acuerdo firmado entre SEGA y British Telecom, Dreamcast permitirá el acceso inmediato y gratuito a Internet con sólo conectar la consola a la línea telefónica. El único coste para el usuario será el de una llamada de teléfono local.*

J&C: ¿Convénzanos de por qué tenemos que comprarnos una Dreamcast?

J.A.S.: *Porque Dreamcast satisface plenamente las necesidades de diversión a través de una calidad de juego sin precedentes, a la vez que os brinda una vía de comunicación totalmente nueva y con mucho futuro.*

Tecno Diccionario

En el mundo de los videojuegos existen vocablos extranjeros o de difícil compresión, que se utilizan muchas veces sin entender qué significan. En este pequeño diccionario os explicamos cada una de estas palabras, para que seáis realmente unos expertos.

A

ANALÓGICO:
1-Representación de un objeto que se asemeja al orginal. 2- Mando de control: aquel que permite el movimiento mediante porcentajes. Por ejemplo, si en «Sonic Adventures» pulsamos el D-pad levemente, Sonic caminará despacio. Si la presionamos progresivamente hasta llegar al tope, Sonic dejará de andar y empezará a correr a toda velocidad.

B

BACK-UP:
Copia de datos para su posterior recuperación. Sistema utilizado por las tarjetas de back-up de algunas consolas, en las que se almacena la información para su posterior recuperación.

BIT (BInary digiT)***:***
Unidad mínima de información en un sistema informático. Un bit es la octava parte de un Byte.

BITMAP:
Representación de una imagen dentro del ordenador dividida en filas y columnas. Estas son al final lo que conocemos por resolución de la imagen.

BYTE:
Unidad común de almacenamiento en cualquier sistema informático. Puede albergar un total de 256 estados distintos, desde 0 (00h) hasta 255 (FFh).

C

CHAT:
Conversación en tiempo real entre dos usuarios o más, mediante el ordenador -y a través de Internet-. Una vez iniciado, uno se podrá comunicar usando el teclado y entablar una conversación con personas de tu misma zona o de otras partes del mundo.

CD-ROM:
(Compact Disc Read Only Memory)
Dispositivo capaz de leer la información contenida en un disco compacto. Estos discos de apenas 12 cm. de diámetro almacenan 650 Mbytes de información, así como sonido estereofónico de alta fidelidad.

CPU: (Central Process Unit)
Es la parte principal de un sistema informático, más o menos lo que supone el cerebro para una persona. Se encarga de procesar el código del programa así como la distribución de los distintos trabajos a realizar entre los coprocesadores de apoyo y demás dispositivos del sistema. En su interior se alojan tanto la unidad de control como la Unidad Aritmética Lógica (ALU), encargada de realizar las operaciones aritméticas con la memoria del sistema.

D

DIGITAL:
1-Formato al que debe ser trasformado todo tipo de señal que pretenda ser procesada por un sistema informático. 2- Mando de control: a diferencia de los sistemas analógicos, los mandos digitales consiguen ocho posibles direcciones y el movimiento no es progresivo (porcentajes), sino constante (pulsado o no).

DIRECT X:
Un set de APIs –herramientas para crear aplicaciones de software– desarrollado por Microsoft que permite a los desarrolladores escribir programas que accedan de forma directa a diferentes partes del hardware para que sea aprovechado al 100%.

DVD: (Digital Versatile Disc)
Un nuevo tipo de CD ROM que permite guardar más de 4.7 gigabytes, suficiente para contener una película de una hora y media con una calidad sobresaliente, tanto de sonido como de imagen.

E

EPROM:
(Erasable and Programmable ROM)
Chips de memoria ROM que pueden ser regrabados una y otra vez. Para tal efecto, el chip cuenta con una pequeña ventana en la parte superior que, expuesta a los efectos de los rayos ultravioleta, permite borrar la información contenida.

F

FORCE FEEDBACK:
Son los motores dentro de un periférico que vibran cuando el programa asigna una reacción especial a un hecho determinado. Por ejemplo: al chocar en un juego de coches, el mando vibrará violentamente.

FMV : (Full Motion Video)
Técnica que permite la proyección de imagen sincronizada con audio.

FPS: (Frames per Second)
Secuencia de varias imágenes. Cada Frame –fotograma– es una sola imagen que, en una exposición progresiva, produce la sensación de movimiento.

G

GD ROM: (Giga Disc ROM)
Disco especial realizado por Sega. Este CD, tiene la capacidad de un giga –alrededor de un billón de bytes– y es compatible únicamente con su nueva consola Dreamcast.

GIGA:
El prefijo Giga es usado para expresar el significado de mil millones. Puede verse a menudo vinculado con el término byte.

GPU: (Graphics Process Unit):
Es un tipo de procesador especializado en la realización de efectos gráficos, así como en el manejo de sprites y demás técnicas visuales (texture mapping, scaling, etc.).

H

HARDWARE:
Cuando hablamos de Hardware, nos referimos a todo lo 'físico' que rodea a la informática, como puede ser el procesador, el teclado y el monitor en los ordenadores, o cualquier otro tipo de elemento factible de ser "tocado" por el usuario.

HTML: (Hyper Text Markup Language)
El lenguaje principal para crear documentos en la World Wide Web.

I

INTERNET:
Una red global con millones de ordenadores conectados. El año pasado había más de 100 millones de usuarios de todas las partes del mundo.

M

Mhz:
Mega Hertzio es un millón de herztios por segundo. Se utiliza comúnmente para señalar la velocidad de proceso de una CPU, indicando la frecuencia del reloj interno del procesador en millones de ciclos por segundo.

MIPS:
(Millions Instructions Per Second)
Es el número de instrucciones por segundo que la CPU es capaz de procesar. Es distinto de la frecuencia de reloj, ya que una instrucción puede consumir más de un ciclo de reloj en su procesamiento. Para realizar este cálculo, se suele tomar como medida la instrucción que suma el registro acumulador sobre sí mismo.

MPEG:
(Moving Pictures Experts Group)
Método de compresión de imágenes en movimiento con el estándar SO/CCITT. Hace uso de la compresión de variables basado en la calidad de resolución deseada, permitiendo comprimir una imagen hasta en un 90% en tiempo muy reducido.

N

NTSC:
(National Television Standards Committee)
Estándar de Televisión para Japón y los Estados Unidos de América. Este sistema cuenta con una resolución de 525 líneas (100 menos que PAL), 60 frames por segundo con una composición de señal de rojo, verde y azul (RGB), así como una frecuencia modulada (FM) para audio y una señal MTS para sonido esterofónico.

O

OPEN GL:
Lenguaje 3D creado por Silicon Graphics para máquinas que no posean tarjetas gráficas aceleradoras.

P

PAL:
Estándar europeo de televisión, que cuenta con 625 líneas de resolución, 100 más que el sistema NTSC utilizado en Japón y en los Estados Unidos. En contrapartida, funciona a 50 frames por segundo, 10 menos que en la versión NTSC.

PALETA DE COLOR:
Es el número de colores que un determinado sistema es capaz de generar, aunque esta cifra no tiene por qué coincidir con el número real de colores que se puedan presentar en pantalla de forma simultánea.

PENTIUM:
Microprocesador de 32 bits creado por Intel en 1993. Contiene 3.3 millones de transistores –tres veces más que su predecesor, el 80486–. En estos momentos, el procesador más común es el Pentium II, con 7.5 millones de transistores, y el Pentium III.

PIXEL: (PIcture ELement)
Es el elemento más pequeño que podemos encontrar en una pantalla. Este puede tomar distintos tonos de color dependiendo de la paleta utilizada y de los colores seleccionados (si el sistema no cuenta con color real). Dicho punto suele formarse a partir de tres canales de color (rojo, verde y azul) que convenientemente agrupados pueden representar cualquier variación del espectro de luz.

POLÍGONO:
Figura de varios lados creada a partir de vectores. Cuando nos referimos a los polígonos que es capaz de procesar un chip, solemos hablar de polígonos triangulares, por lo que dicho sistema será capaz de generar

tantas figuras triangulares como la tercera parte de vectores que el sistema es capaz de calcular. También debemos tener en cuenta que además de calcular las coordenadas de los polígonos, tendremos que dibujar estos en pantalla, por lo que las especificaciones técnicas que se nos suelen entregar normalmente no se corresponden con las posibilidades reales del entorno.

R

RAM: (Random Access Memory)
Es la memoria de acceso aleatorio de la que, tanto el procesador como el resto de los dispositivos del sistema, leerán y escribirán los datos del programa. Se puede leer y escribir en ella tantas veces como se desee, aunque una vez cortado el suministro de corriente eléctrica la información contenida en la memoria desaparecerá.

RALENTIZACIÓN:
Baja en los frames por segundo. Suele estar producido por un problema de programación o porque el proceso que tiene que realizar el chip es superior a su potencia, con lo que baja el rendimiento.

RENDER:
Técnica gráfica que consiste en la representación tridimensional de un objeto sobre el que se utilizan elementos naturales como luces y sombras, que dotan al objeto de una apariencia prácticamente real. El excesivo número de cálculos necesarios en este tipo de técnicas condiciona su uso a sistemas específicamente diseñados.

RESOLUCIÓN:
Número de puntos horizontales por el número de líneas o Scans verticales que el sistema gráfico es capaz de representar en pantalla. Cuanto mayor sea la resolución, menor será el tamaño del pixel y, por consiguiente, más perfecta será la imagen representada.

RGB:(Red Green Blue)
Método de generación de colores en pantalla. En un televisor o monitor, el color se produce combinando las intensidades de los tres colores base, de forma que cuando los tres canales de color están al máximo de intensidad, se produce el color blanco, creándose el negro al caso contrario. Si la intensidad de cada uno de ellos es variable, se podrán conseguir todos los colores posibles.

ROM: (Read Only Memory)
Memoria de sólo lectura en la que no se puede realizar ningún tipo de escritura. La información contenida en él es grabada en el momento de la fabricación y ya no puede ser modificada. Se utiliza para albergar el código mínimo que todo sistema debe incorporar, incluyéndose en la ROM las rutinas de entrada y salida más conocida como BIOS.

S

SCALING:
Efecto gráfico aplicado sobre un sprite que consiste en aumentar o reducir el tamaño del mismo a partir de un mapa de bits.

SOFTWARE:
Programa capaz de ser ejecutado por el sistema en el que se introduce.

SPRITE:
Todo gráfico que se mueve libremente por la pantalla capaz de colisionar con otro sprite sin necesidad de mucha programación.

T

TARJETA ACELERADORA 3D:
Tarjeta que se acopla al hardware, especializada en procesos 3D y que libra a la CPU de esos complicados cálculos. La más conocidas son las TNT y las Voodoo.

TEXTURE MAPPING:
Mapa de bits que puede representar cualquier textura (mármol, roca, etc.) y que posteriormente se aplica sobre un plano. Generalmente se utiliza para la creación de gráficos tridimensionales en los que se quiere recrear con mayor fidelidad la realidad.

V

VECTOR:
Punto en una línea con dirección y sentido. Un polígono está compuesto por tantos vectores como aristas posea éste. Un círculo, en cambio, está formado por infinitos vectores.

W

WWW: (World Wide Web)
Es un sistema de servidores de internet que soporta documentos especiales generados con lenguajes específicos para internet y posee links o enlaces hacia otros documentos, imágenes, sonidos, videos etc. en forma de archivos que se pueden descargan en nuestro ordenador.

Bibliografía:
«Informática: Glosario de términos y siglas»
McGraw-Hill

Los géneros de juego

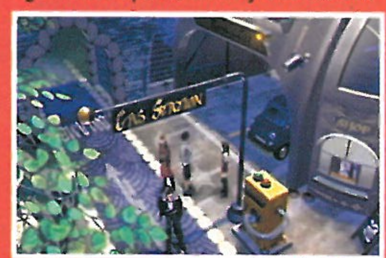
No pretendemos sentar cátedra y obligar a que compartáis nuestra diferenciación entre géneros. Pero sí queremos que conozcáis cuál va a ser nuestro criterio a la hora de clasificar un juego en las páginas de Juegos & Cía.

Arcades:
Acción 3D son los programas que más han avanzado gracias a las nuevas tecnologías 3D. Escenarios impresionantes, entornos casi virtuales y muchos disparos que repartir entre los ejércitos de bestias demoníacas que nos atacarán. «Doom» es el padre de la creación, pero no hay que olvidarse de «Duke Nukem 3D», «Quake», «Dark Forces», «Jedi Knight», «Unreal» o «Half Life».



Plataformas son, casi siempre, divertidos programas que nos retan con multitud de precipicios, ascensores y, en definitiva, superficies por las que debemos circular midiendo nuestra velocidad y precisión en los saltos. Además, estos juegos están protagonizados, casi siempre, por algún personaje famoso del Olimpo de los videojuegos: Mario, Sonic, Crash Bandicoot, Banjo, Donkey Kong... ¡o Lara Croft!
Lucha son los que nos permiten dirimir nuestras diferencias con otro semejante de un modo directo, es decir, golpeando con gracia y esmero hasta dejar su energía a cero. «Street Fighter» es el clásico, pero también hay que recordar a los «Virtua Fighter», «Tekken», «SoulBlade» o las entregas de «DragonBall Z».
Matamarcianos, también conocidos como shoot'em-up, nos ponen a los mandos de una nave espacial, o engendro mecánico de parecidas condiciones destructivas, cuyos poderes, además de ser devastadores, pueden ser mejorados progresivamente a medida que nuestra habilidad se curte en mil batallas. ¿Os suenan juegos como «Star Wars Rogue Squadron», «R-Types» y «Rebel Assault I y II»? Para algunos, este es el género de los verdaderos expertos.

Aventuras:
RPG son los programas que basan su argumento mezclando fases de combate por turnos (al estilo de los tradicionales juegos de mesa) con otros pasajes donde el argumento y lo que dicen los personajes son la clave para avanzar. A este tipo de juegos pertenecen, por ejemplo, la saga «Final Fantasy» (de SNES y PlayStation) o «Shining Force» (Mega Drive y Saturn).
Gráficas son el género de la placidez, de las buenas historias y de los enrevesados enigmas que hay que resolver sin prisa pero sin pausa. Aventura Gráfica es sinónimo de gráficos espectaculares, personajes tocados del ala, argumentos apasionantes y clásicos con



nombres propios de la talla de «Monkey Island», «Maniac Mansion», «Larry», «King Quest» o «Quest for Glory»... aunque existen otros muchos.

Simuladores:
Vuelo son aquellos programas que nos permiten obtener experiencias que, de otro modo, sólo podríamos soñar: léase, pilotar un avión (comercial o no) sobre las blancas planicies de la Antártida con todas las puertas abiertas y ventanas bajadas. El exitoso estándar «Flight Simulator» es el mejor de los ejemplos, sin olvidarnos de «Flight Unlimited» o «Pilotwings».
Combate unen al hecho de volar la siempre difícil tarea de pegarse contra un enemigo que, en la mayoría de los casos, es más fuerte, rápido, destructivo, alto y guapo que nosotros. Estos juegos presumen de ser fieles a la realidad



(sus manuales de más de 100 páginas así lo demuestran): «World War II Fighters», «Falcon 4.0», «X-Wing vs TIE Fighter» o «X-Wing Alliance» (estos últimos son simuladores de combate... espacial) son un buen ejemplo.
SIM/Estrategia, son todos aquellos juegos en los que debemos reprimirnos y gastar el dinero justo, o construirnos un imperio a medida sobre unas bases sólidas con el fin de obtener mayores riquezas... o un ejército con la suficiente potencia como para aplastar sin oposición al enemigo de turno. «Sim City 3000», «Theme Park», «Command & Conquer», «Commandos»...
Velocidad es todo aquél juego en el que si circulamos con las ventanas bajadas –o sin casco– nuestro peinado pasa a mejor vida. Estos son los programas que poseen una mayor aceptación –junto con los deportivos– entre los jugadores, porque nos ponen a los mandos de los mejores vehículos del mundo (cuando el juego refleja modelos reales) o de aquellos ingenios ficticios que, con la excusa de la



velocidad, nos transmiten experiencias irrepetibles. «Star Wars Racer», las sagas «Test Drive» o «Need for Speed», «Mario Kart» o «Wave Racer» son ejemplos de rapidez, espectáculo, diversión y vértigo, mucho vértigo.

Deportivos:
Fútbol, baloncesto, béisbol, atletismo... la lista de eventos es tan larga como la cantidad de títulos que inundan las estanterías de las tiendas. Son casi siempre divertidos, para varios jugadores y, últimamente, ofrecen espectáculos únicos en 3D. Las interminables sagas con licencias oficiales son una buena muestra del éxito que cosechan año tras año. ¿Quién no tiene alguno?

Inteligencia/Habilidad:
Suelen ser los programas de todos aquellos que siempre han preferido luchar contra su cerebro antes que poner en peligro la vida de alguna bestia corrupia galáctica. Estos juegos suelen ofrecer desafíos de colores, formas y sonidos, y existen nombres tan legendarios como «Tetris», «Bust-a-Move» o «Shangai».

Nacho



Guía rápida para que No Te Pierdas

Aunque nuestro cuadro de puntuación es muy sencillo, nunca viene mal una pequeña ayudita para aclarar todas las posibles dudas que puedan asaltaros a la hora de ojear la revista. Atentos, no perdáis ojo.



Título del Juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos.

Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo continuo en el de lanzamiento o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.

Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

El resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos.

Puntuación 8.8

Star Wars Racer

PSX
PC
N64
GBC
DC

Compañía: LucasArts
Género: Velocidad
Precio: 6.990 Ptas. PC/9.990 Ptas. N64

Objetivo: conseguir el título de mejor piloto de vehículos POD de la galaxia.

Modo de juego: velocidad sin apenas tocar el suelo a 950 Km/h.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Circuitos:	21
Nº POD Racer:	22
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Necesaria aceleración 3D
32 MB RAM

Rápido y muy divertido.
Difícil en fases avanzadas.

DIF SON GRA JUG

Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Matemáticas:

- 0.0-2.9- Muy deficiente
- 3.0-4.9- Insuficiente
- 5.0-5.9- Suficiente
- 6.0-6.9- Bien
- 7.0-7.9- Notable bajo
- 8.0-8.9- Notable alto
- 9.0-9.9- Sobresaliente

Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

Requisitos mínimos

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.

Compatible con

Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él.

Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.

STAR WARS RACER

Protagoniza a los mandos de tu POD Racer una de las secuencias más impresionantes del Episodio I.



En la versión PC las "intros" parecen sacadas de la película.

¿Verá algo Anakin con el casco y las gafas que lleva?

Anakin Skywalker tiene una deuda pendiente con Sebulba que liquidará en el circuito de Tatooine.

Anakin es el piloto más experto de la Galaxia... a pesar de Sebulba.

Los circuitos poseen diferentes trazados y recorridos: en cada uno es posible restar tiempo al 'crono'.

El entorno gráfico ha sido cuidado al máximo.

A medida que ganamos carreras conseguimos nuevos vehículos POD.

En Racer no hay armas, sólo habilidad.

Existen tres vistas en el juego, dos exteriores y otra interior. El modo "retrovisor" nos alerta de posibles adversarios que puedan superarnos.

Los planetas que pertenecen al universo de La Guerra de las Galaxias comparten mesa y mantel con un deporte que muchos, por estos lares, podrían reprobar por su riesgo: se trata de las carreras de POD Racer (vehículos con nombre de difícil traducción al Castellano), una especie de Fórmulas uno galácticos que se mueven a un metro del suelo y a velocidades de vértigo.

¿Dónde reside el atractivo de esta competición? Sin duda en el desafío que supone para los pilotos circular a más de 950 Km/h y al hecho, anecdótico, de que los obstáculos son más duros que los cuerpos de los participantes.

Un POD Racer es, a *grosso modo*, la reencarnación tecnológica de aquellas cuádrigas que utilizaban los Romanos en las películas: como la del bíblico Ben-Hur interpretado por Charlton Heston. Como dos caballos vinculados por un cable irrompible a la carlinga, los motores desprenden una potencia descomunal que permiten al vehículo ejecutar todo tipo de maniobras en un palmo de terreno. De este modo es posible realizar desde simples cabeceos laterales, hasta complicados giros de 90 grados para superar desfiladeros o estrechamientos del circuito.

Con un botón aceleramos, con otro frenamos –si podemos, claro–, con el de más allá nos balanceamos y con el de más acá obtenemos el turbo –¡cuidado! una sobrecarga de potencia en los motores puede hacernos volar por los aires–. Tocándolos como Dios manda es posible llegar los primeros y dejar a los once siguientes que se peguen por el segundo puesto. «Racer» es así: cuando se da la salida... ¡troglodita el último!

Si una palabra define a este juego es trepidante, espectacular y, sobre todo, rápido, muy rápido. «Racer» es algo grande, por la película que le da vida y también por la manera en la que se deja jugar: es sencillo, intuitivo y no hay dudas acerca del objetivo y las artimañas para vencer, aunque los más críticos se empeñen en gritar que a «Racer» le faltan armas –¿de fuego o de juego?–. La Guerra de las Galaxias alumbra un nuevo título de calidad, lo suficientemente largo como para tenerlo en juego durante meses.

José Luis

Star Wars Racer — Puntuación **8.8**

PSX · **PC** · **N64** · GBC · DC

Compañía:	LucasArts
Género:	Velocidad
Precio:	6.990 Ptas. PC/9.990 Ptas. N64

Objetivo: conseguir el título de mejor piloto de vehículos POD de la galaxia.

Modo de juego: velocidad sin apenas tocar el suelo a 950 Km/h.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Circuitos:	21
Nº POD Racer:	22
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 166 MHz
Necesaria aceleración 3D
32 MB RAM

+ Rápido y muy divertido.
– Difícil en fases avanzadas.

DIF · SON · GRA · JUG



El sable láser es un buen remedio para evitar que nos quedemos sin energía a las primeras de cambio.

STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA

LucasArts nos regala una aventura gráfica colosal que reproduce, paso a paso, el argumento del Episodio I. Un dulce que puede tornarse amargo si jugamos con el invento antes de ver la película. ¡Esto no se hace!

Charlar con los personajes de la aventura es tan importante como manejar con soltura la espada de luz.

Han pasado 22 años desde el estreno en los cines americanos de la epopeya galáctica conocida entonces en nuestro país como "La Guerra de las Galaxias". Desde ese día hasta hoy ha llovido bastante, pero no lo suficiente como para torpedear un sentimiento que albergamos las viejas y nuevas generaciones de incondicionales que, ansiosos, esperamos el estreno de "Star Wars, Episodio I, La Amenaza Fantasma".
Parece claro que estamos en 1999 con la realidad bastante cambiada. Los efectos por ordenador han alcanzado niveles de realismo impensables hace años, y, además, aprovechándonos de una arraigada tradición en la industria del videojuego, en un hito sin precedentes, nos permite disfrutar de la versión jugable antes que del meollo peliculero que la ha provocado.
El caso es que la historia se inicia con dos caballeros Jedi (Obi Wan y Qui Jon) intentando poner paz entre la insaciable Federación Comercial y el pequeño planeta Naboo, que se ha visto bloqueado por una imponente flota de destructores espaciales.
Mientras, en otro lugar de la galaxia, el joven Anakin Skywalker comienza su búsqueda para encontrar los caminos de la Fuerza y convertirse, así, en un poderoso Caballero Jedi de la mano de su maestro Obi Wan.

¿Estará Qui Jon hablando con el padre de Chewbacca en la cantina? No sé, no sé...

El desembarco en el planeta Naboo de los robots es el primer paso para la guerra. Evitarla será nuestra misión.



Para el doblaje se han utilizado voces profesionales. ¡Se nota que las empresas se toman en serio las traducciones!

Los Jedi nunca se detienen ante una descarga láser. ¡Jamás!

¡Parece mentira que este jovezuelo acabe convirtiéndose en Darth Vader!

Anakin Skywalker es un gran piloto de cazas de combate Naboo

El poder de la Fuerza está presente en todas las pantallas del juego. Se nota.

La acción está calcada de la película: hasta la poca puntería de los malos al disparar sobre los héroes...

Darth Maul no ha visto nada: el poder del Lado Oscuro es mucho más inmenso y destructivo de lo que imagina.

El juego empieza ahí, pero a nosotros nos toca dejar en buen lugar a los héroes de la película y poner fin a las fechorías de Darth Maul, el Senador Palpatine y toda la prole de robots clónicos que amenazan la estabilidad de la Galaxia. Utilizando las armas que LucasArts ha puesto a nuestro alcance, «La Amenaza Fantasma» posee un acierto pleno en su desarrollo ya que se decanta por mover mucho más la acción y los personajes. La misión ahora no sólo consiste en pulular con gracia por los escenarios para encontrar las claves que nos permitan avanzar, sino que también es importante nuestra habilidad de defensa y ataque frente a las temibles tropas de la Federación Comercial (el Imperio por el momento es un simple proyecto). LucasArts, en una decisión acertada, ha mezclado lo mejor de dos géneros diferentes para alumbrar un título que sobresale en todos los aspectos: argumento, presentación gráfica, jugabilidad y ambientación.

Gracias a las mejoras que proporcionan las nuevas tarjetas gráficas aceleradoras, los entornos 3D son mucho más grandes, las luchas más reales, las texturas y efectos de luz simplemente apabullantes y las voces, en castellano, nos permiten enterarnos perfectamente de lo que ocurre con el bloqueo al planeta Naboo y el pelo rubio del joven Skywalker.

Es bueno contemplar cómo LucasArts no se aprovecha del tirón star warero para darnos gato por liebre. Todo ha sido replicado según lo imaginó George Lucas: Padre apostólico y precursor del cine espectáculo porque sí.

José Luis

Puntuación **8.0**

Star Wars: Episodio I La Amenaza Fantasma

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: LucasArts
Precio: 6.990 Ptas. PC/7.990 Ptas. PSX
Género: A. Gráfica — Traducción: Sí

Objetivo: evitar la confrontación entre las tropas de la Federación Mercantil y el planeta Naboo.

Modo de juego: utiliza tu espada de luz y habla para conseguir objetos.

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Media
Finales distintos:	No
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz. Necesita aceleración 3D. 32 MB RAM

La mezcla de acción y aventura es soberbia.
Hay que ver la película antes.

DIF · SON · GRA · JUG



El protagonista no destaca por su belleza, si no por sus costillas.

Cada vez que cojamos el osito nos trasladaremos de una dimensión a otra.

¿Verá Mike algo con esas gafas?

La Zona Muerta

Shadow Man

En una dimensión paralela, un espectro está recuperando las almas de los delincuentes más peligrosos de la historia para provocar una era apocalíptica. ¿Nuestra misión?, evitar que los asesinos recuperen sus almas.

Fijaos en sus gafas, seguramente antes de convertirse en Shadowman vendía cupones.

Shadowman es, con diferencia, uno de los juegos más esperados de los últimos meses, entre otras razones, porque lleva algún tiempo de retraso respecto de su fecha de lanzamiento original. De todas formas, esto es como todo, si la tardanza sirve para que mejore el juego, ¡pues bienvenida sea la espera!

Acclaim ha realizado un trabajo formidable con este juego, no sólo por que lo han traducido y doblado al castellano (un ejemplo que esperamos siga todo el mundo), sino porque cuenta una historia que parece sacada, íntegramente, del guión de una película.

En «Shadowman» encarnaremos a Mike LeRoi, un mercenario de Nueva Orleans que gracias a la máscara que tiene cosida a las costillas puede entrar en la zona muerta (un universo paralelo donde van a parar las almas atormentadas), convirtiéndose en Shadowman cada vez que le apetezca.

La historia comienza cuando una hechicera vudú, llamada Nettie, tiene un sueño. El más temible de todos los espectros, que se hace llamar Legión, está reclutando las almas de los asesinos más despiadados para conquistar la Tierra desde la zona muerta. Puesto que nadie más que nosotros, léase Shadowman, puede entrar en la zona muerta, Nettie nos encomendará la misión de recuperar las almas de los carniceros antes de que lo haga el espectro maligno.

Nettie no reparará en gastos y pondrá a nuestra disposición toda una completa base de datos sobre todos los asesinos.

Ya que ella no tiene el poder para entrar en el lado oscuro, allí nos encontraremos con su ayudante, que nos guiará a cambio de un poco de vida. El aspecto de este ser es sorprendente: una serpiente con cabeza humana y un sombrero de copa. Al entrar en la zona muerta tendremos habilidades sobrehumanas como saltar mucho más (alto y largo) y algunos poderes mágicos.

Con este rebuscado argumento empieza una de las aventuras más terroríficas a las que nos he-

La belleza de los escenarios salta a la vista, ¿veis lo hermoso que es éste?, hasta tiene fuego.

Los enemigos no nos dejarán en paz a lo largo del juego.

Nintendo 64

Con una ambientación increíble, con unos decorados alucinantes, con una jugabilidad tremenda y con mucha mucha acción, este «Shadowman» seguramente se convertirá en un Crack.

«Shadowman» es una de las grandes apuestas de Acclaim para esta consola, y se nota esa intención al comprobar el elevado nivel gráfico y técnico alcanzado por una máquina que parece revolverse contra los que durante mucho tiempo han dudado de sus posibilidades.
La Nintendo 64 es una gran consola y «Shadowman» es la demostración de que programar bien, hacer juegos divertidos, controlables, soberbiamente ambientados y con un argumento electrizante es tan posible como que el Titanic se hundiera. En «Shadowman» disparar no es lo importante, también tendremos que estrujarnos el cerebro para resolver los variados puzzles que nos regala. Todos los escenarios por los que transcure la acción han sido diseñados con el gusto de los muertos vivientes –suponemos– y se han medido al milímetro todos los saltos y recorridos que hay que realizar.
Puesto que los personajes están creados magistralmente, sin duda un punto a favor de este juego es que nos lleva hasta los confines de la zona muerta para salvar al mundo y, de paso, el futuro de nuestra partida.
Aunque no nos gusta dar consejos, es recomendable valernos de la ayuda que nos otorgarán los escasos aliados del Más Allá para finalizar las fases con cierta seguridad. También recordar que el osito de peluche sirve para trasladarnos de una fase a otra en busca de los objetos y almas que dejarán en muy mal lugar los sueños padecidos por la bella Nettie.
Nintendo 64 demuestra que está más viva que «Shadowman», a pesar de los violentos ataques a los que es sometida y que la intentan apartar de una lucha desigual contra el gigante de Sony.

PlayStation

Vudu, serpientes con sombreros de copa, almas de asesinos en serie y muchas cosas más es lo que nos ofrece este «Shadowman» de PlayStation.

PlayStation también se apunta a la Shadowmanía. Por eso, su versión será idéntica a la de todas las anteriores... Como podemos comprobar en las imágenes, se han cuidado bastante todos los escenarios, dotándolos de miles de detalles y muy buenos efectos de luz en los que la máquina de Sony ha sido, es y será, una completa experta. Los decorados, salvando la limitada resolución son iguales al del resto de versiones y no decrece la calidad general. Incluso el modo de controlar a Leroi es muy similar al del resto de versiones y responde a la perfección. Pero lo realmente interesante del título es, sin duda alguna, su argumento: ¿quién se resiste a dirigir a un asesino que tiene el deber de salvar el mundo?
La decisión es difícil, aunque para llevarla a cabo tengamos que enfrentarnos a los más despiadados *serial killers*, que dicen los americanos, de la historia que, entre otras cosas, no dudarán ni un minuto en hacernos una incisión dolorosa en el costado con alguna arma blanca. En definitiva, «Shadowman» es un arcade de acción 3D que ningún usuario de la máquina de Sony puede dejar escapar, aunque haya más de uno que seguramente pasará uno de los momentos más terribles de su vida. El miedo ataca desde la zona muerta...

Mike Leroi va en busca de almas, aunque parezca que va en busca del fuego.

mos enfrentado hasta el momento. Pero no todo es guión, puesto que este programa tiene una ambientación soberbia.
Si en el mundo de los vivos todo tiene luz y los detalles en el pantano son impresionantes, en la zona muerta todo es oscuro, con un ambiente tan obsesivo que es capaz de sumergirnos todavía más dentro de la epopeya. Los efectos de luz son soberbios y nuestros enemigos, malos donde los haya, deben caer ante el embate de nuestras sobrenaturales armas.
Después de todo lo dicho aquí se nos plantea una gran incógnita ¿será divertido o simplemente un juego vistoso?
Por las pruebas que hemos realizado en la redacción os podemos asegurar que tiene mucho de las dos cosas: es bonito y jugable, muy jugable.
Y basa su encanto en los muchísimos puzzles que debemos resolver, en los complicados enemigos contra los que hay que combatir y los extensos escenarios por los que buscar las claves de nuestra aventura.
Además, «Shadowman» no es un juego lineal, sino que hay que volver de vez en cuando a fases ya vistas y recorrer caminos distintos.
Una de las cosas más innovadoras de esta aventura es el hecho de poder coger un objeto en cada mano, lo que permite a Leroi, por ejemplo, sujetar una antorcha y disparar a la vez o agarrarse a un muro con una pistola en la otra mano...
Con todos estos alicientes y algunas sorpresas más, que no os contamos, estamos seguros de que «Shadowman» se convertirá en uno de los mejores arcades de acción 3D que se han creado en los últimos tiempos aunque algunos cometerán el pecado de compararlo con las magistrales aventuras de Lara Croft. Pero no nos equivoquemos, son programas diferentes que rezuman sensaciones distintas. «Shadowman» transmite miedo, y nos hace revivir viejas fobias, de esas que todos hemos tenido alguna vez y que no sabemos explicar por qué nos persiguen. Y es que las cosas de los muertos son así.
«Shadowman» es de lo mejorcito que hemos visto rondar últimamente por el patio.

Gustavo

Puntuación



PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Acclaim
Precio:	6.990Ptas
Género: Acción 3D	Traducción: Sí

Objetivo: rescatar todas las almas posibles de la zona muerta antes que el malvado Legión.

Modo de juego: saltar plataformas, coger armas y resolver puzzles.

Nº de jugadores:	1
Niveles:	25
IA de los enemigos:	Alta
Armas:	Sí
Violencia:	Mucha

Requisitos mínimos
Pentium 200
Windows 95/98
32 MB RAM
Aceleradora 3D

La jugabilidad, los graficos... y la historia
¿Demasiada violencia?





Cutter Slade es un marine de los EE.UU. que tiene muy claras sus ideas: quiere celebrar el 4 de Julio del próximo año sin problemas.

Los Twon-Ha son muy útiles para recorrer grandes distancias en muy poco tiempo. ¡Arre caballito!

Enemigos no van a faltar en nuestra aventura... ni armas con las que combatirlos.

La libertad de movimientos por los escenarios es total.

Como toda buena aventura gráfica que se precie, los diálogos son la clave del éxito.

EL MUNDO

Si nos preguntáramos cómo debe ser el juego perfecto, probablemente diríamos que ha de tener una buena historia, unos gráficos impresionantes, un desarrollo variado y una ambientación cuidada hasta sus últimos extremos. Por suerte para todos, esta pregunta tiene una respuesta: «Outcast».

De vez en cuando tenemos el privilegio de encontrar juegos que rozan la perfección o, simplemente, poseen tantas virtudes que es imposible no sucumbir a sus encantos.

«Outcast» es uno de ellos. Un juego redondo que destaca en todos los terrenos.

El argumento que da vida a «Outcast» es sencillo. El gobierno americano está dispuesto a demostrar la existencia de un universo paralelo a través de una sonda. Cuando a los pocos minutos del comienzo del experimento el ingenio es destruido por, supuestamente, una inteligencia desconocida, el desequilibrio energético que se produce origina un agujero negro en la Tierra que amenaza con destruir cualquier vestigio de vida. Cutter Slade, –léase tú–, el protagonista, debe hacerse cargo de la operación y buscar, dentro de ese universo paralelo, la sonda y repararla para evitar un cataclismo de dimensiones bíblicas...

Así de "fáciles" están las cosas, con medio planeta rezando en distintos idiomas mientras buscas en un lugar desconocido el remedio a todos esos males.

Pero «Outcast» no es sólo su historia, ni su nombre, ni la chulería aparente que destila el protagonista. La última creación de Infogrames es la prueba más evidente de que gráficos, música, efectos de sonido, desarrollo, diversión y argumento pueden



Todos los objetos, a excepción del terreno, han sido creados con polígonos en 3D.

Hay veces en las que Cutter no es bien recibido, por lo que tendrá que utilizar su mano izquierda.

Los edificios –según la altura que tengan–, pueden ser escalados para obtener una vista más general del escenario.

A pesar de no tener aceleración 3D, los efectos de luz tienen una calidad impresionante.

CAST FANTÁSTICO

conjugarse para realizar proyectos que no tienen nada que envidiar (tal vez al revés) a los pseudo-filmes "made in Hollywood". El entorno gráfico –que no necesita de aceleración 3D– nos recuerda al *Voxel Space* de Nova Logic pero multiplicando los efectos disponibles y regalándonos en tiempo real ondulaciones de agua, *anti-aliasing* (suavizado de texturas) por software y vastos escenarios que el ordenador empieza a generar lejos, muy lejos, casi donde Mario perdió el gorro. Los efectos de sonido han sido cuidados al máximo, con una producción envidiable ya que ayudan a mejorar el ambiente según el lugar donde nos encontramos; cuando Cutter pisa madera o nieve es posible sentir la diferencia. La música, compuesta por Lennie Moore, posee más de 65 minutos de score sinfónico, épico, lleno de coros y temas que describen cada centímetro del programa como si de una producción de Spielberg se tratara. Y no exageramos.

Pero tal vez lo que importa es la diversión, la chicha, que es lo que al final nos pega a la pantalla. «Outcast» es grandioso en argumento, facilidad de juego –como un arcade de acción 3D pero con guión– y duración ya que hacernos con la jerga de los seres del universo paralelo, los nombres de los personajes y el origen de la historia puede llevarnos su tiempo. «Outcast» es de esos juegos que, cuando aparecen en pantalla, transmiten la sensación de estar ante algo diferente, ante un producto único que abre camino a una nueva época. Magistral, bello, apasionante, fantástico y divertido.

José Luis

Las bestias que nos acechan tienen cara de pocos amigos.

El universo en el que se desarrolla Outcast es tan mágico como todas sus virtudes.

Los protagonistas

Los cuatro protagonistas de la aventura, poseen, como podéis ver en el recuadro, diferentes biografías y personalidades. Además, encontraremos un montón de personajes con los que interactuar.

Cutter Slade

- Apodado como "Máquina de matar" por su eficacia y valentía.
- Es muy amigo del Vodka.

Luchó con los SEALS en los contingentes que actuaron en Panamá, América del Sur y Oriente Medio a finales del siglo XX.

W. Kauffman

- Médico voluntario.
- Estudió en Harvard.
- Colaborador de Anthony Xue.

William Kauffman es el responsable de la teoría que afirma la existencia de infinitos mundos paralelos. Pero nadie le creyó.

Marion Wolfe

- Estudia otras civilizaciones.
- Forma parte de los SEALS.
- Experta en Exobiología.

Marion tuvo un enfrentamiento con Cutter al provocar la muerte de un compañero en una misión de los SEALS.

Anthony Xue

- Licenciado en Ciencias Físicas.
- En 1999 provoca un accidente mortal que le aparta de sus colegas.

Experimenta durante cuatro años, junto al profesor Kauffman, la existencia de mundos paralelos.

Outcast — Puntuación: **9.0**

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía: Infogrames/Appeal
Género: Aventura Gráfica
Precio: 7.990 Ptas. Traducción: Sí (T)

Objetivo: reparar la sonda enviada al universo paralelo y ayudar a sus habitantes.

Modo de juego: Conversaciones, objetos y secuencias de acción 3D.

Nº de jugadores:	1
Nº Mundos:	6
IA de los enemigos:	Alta
Armas:	Sí
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Pentium 200 MMX
T. Gráfica 2 MB
600 Mb espacio HD
32 Megas RAM

- Una de las mejores epopeyas jugables que existen.
- Las voces están en inglés.

DIF · SON · GRA · JUG



DRIVER
acción sin lí

¿Qué se puede obtener si cogemos la esencia de la serie Starsky & Hutch, realizamos un bonito *engine* gráfico, lo metemos en una consola gris llamada PlayStation y ponemos todo el cariño del mundo en realizar un gran videojuego? Pues obtenemos «Driver», de Reflections.

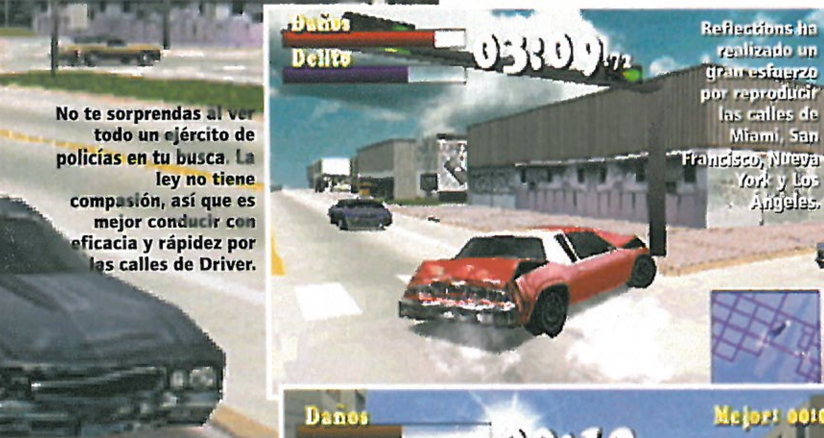
Driver es la última producción del grupo inglés Reflections Studios, autores de la saga «Destruction Derby» que, dicho sea de paso, ha vendido más de dos millones de copias en Europa. Este equipo realizó un gran trabajo, sobre todo a nivel gráfico, con los dos citados títulos para PlayStation y PC aunque la jugabilidad, por desgracia, no estaba a la altura de las circunstancias.

Muchos pensamos, a priori, que «Driver» iba a tener el mismo problema. Las primeras imágenes del proyecto mostraban unos gráficos *made in Reflections* (es decir, deformaciones de carrocerías y choques violentos), que nos hicieron temer por una vuelta a las andadas. Ahora, con la versión final en la mano, hemos comprobado gratamente que es posible aprender de los errores y que, por fortuna, «Driver» se ha enfocado de la única manera posible: cuidando todos los aspectos, técnicos y de juego, por igual.

Te pongas como te pongas, a los peatones no los vas a poder atropellar.

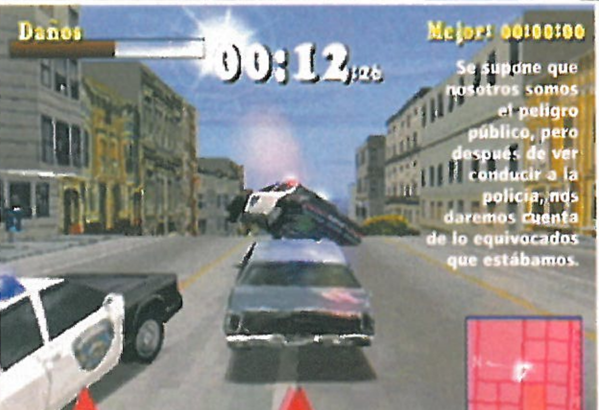
Reflections se ha pensado una buena historia, un modo de juego muy divertido –¿a quién no le gustaría protagonizar una persecución policial?–, unos gráficos muy trabajados y multitud de modos de juego.

El argumento se desarrolla en los años setenta donde encarnamos el papel de Tanner, un expiloto de carreras –suponemos que de fórmula 1– que ha sido contratado por la policía de Nueva York para desmontar, desde dentro, a la familia mafiosa Cas-



No te sorprendas al ver todo un ejército de policías en tu busca. La ley no tiene compasión, así que es mejor conducir con eficacia y rápidez por las calles de Driver.

Reflections ha realizado un gran esfuerzo por reproducir las calles de Miami, San Francisco, Nueva York y Los Ángeles.



Se supone que nosotros somos el peligro público, pero después de ver conducir a la policía, nos daremos cuenta de lo equivocados que estábamos.



Si conduces como un loco, lo más probable es que te hagas daño contra algún muro, árbol o quiosco de prensa.

mites

El mapa es la mejor ayuda para lograr los objetivos que te imponen los mafiosos.

taldi. Nuestra misión, por tanto, consiste en desempeñar las labores de conductor en los golpes que la mafia realice en cada una de las cuatro ciudades donde extiende sus tentáculos.

San Francisco y Miami serán las primeras y, según vayamos avanzando en el juego, se unirán Nueva York y Los Ángeles. Cada una de ellas ha sido realizada con una precisión apabullante: todos sus rincones han sido calcados de la realidad y hay quien es capaz de reconocer perfectamente algunas calles y lugares típicos.

Y es que durante muchos meses, los programadores de Reflections se dedicaron a estudiar la topografía de todas las ciudades mediante detallados planos y fotografías (para extraer las texturas). El objetivo era desarrollar un título que, además de ser real en sus movimientos, permitiera al jugador vivir aventuras dentro de un casco urbano plagado de obstáculos.

«Driver», gracias a las buenas artes de sus diseñadores, tiene uno de los mejores apartados gráficos que hemos visto en los últimos tiempos para Playstation. Además, hay vuelcos, derrapes, adelantamientos, colisiones, saltos y toda una colección de peripecias que convierten a las series americanas, estilo "Starsky & Hutch", representativas de los setenta, la época que recrea «Driver», en un juego de niños. Además, «Driver» ha sido traducido completamente al castellano: textos y voces. Para los no iniciados, hay que decir que detalles como éste permiten a los que no entendemos a Sheakespeare sin un diccionario inglés-español al lado, enterarnos de qué va la cosa e involucrarnos de lleno en un apasionante argumento de asaltos a bancos, recogida de paquetes y paseos por la ciudad.

Porque al fin y al cabo todas las misiones consisten en utilizar el coche para ganarnos la confianza de los Castaldi, cumpliendo con eficacia nuestro papel de conductor a sueldo. Eso sí, antes de salir a la calle tendremos que superar una pequeña prueba dentro de un garaje perdido, sólo Dios sabe lo que esconderá... Nuestra base de operaciones estará en un Motel de mala muerte, donde recibiremos, por teléfono, las órdenes.


En este contestador recibiremos las llamadas del hampa dándonos instrucciones.

La sensación de estar conduciendo libremente por las calles está muy conseguida y... cuando menos lo esperemos, «Driver» nos habrá enganchado. Menos mal que existen muchos modos de juego para saciar nuestra diversión: supervivencia, con decenas de patrullas persiguiéndonos, el de dar un paseo, que nos permitirá conocer todos los rincones de la ciudad, o la carrera de checkpoints con distintos puntos de control mientras luchamos contra el cronómetro.

«Driver» es muy bueno, a secas, está bien hecho y es el mejor de todos los juegos que han recreado la vieja disputa entre policías y ladrones.

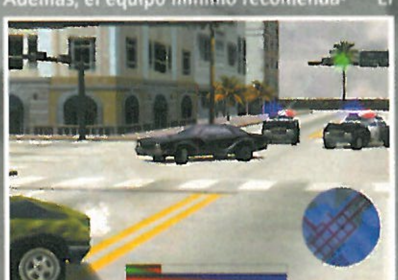
Nacho





Para este mes de septiembre está previsto el lanzamiento de la esperada versión PC, con notables diferencias, sobre todo, a nivel técnico. Y es que la mayor potencia gráfica disponible gracias a las tarjetas 3D nos permitirá disfrutar de verdaderas maravillas visuales. Tanto la calidad de las texturas como la definición de pantalla serán muy superiores a la versión de consolas. Por lo demás, «Driver» en PC seguirá siendo igual.

Además, el equipo mínimo recomendado no será excesivamente elevado: Pentium 200 con 16 MB de RAM y una tarjeta aceleradora 3D. Con eso tendremos suficiente para echarle una mano al tal Tanner.



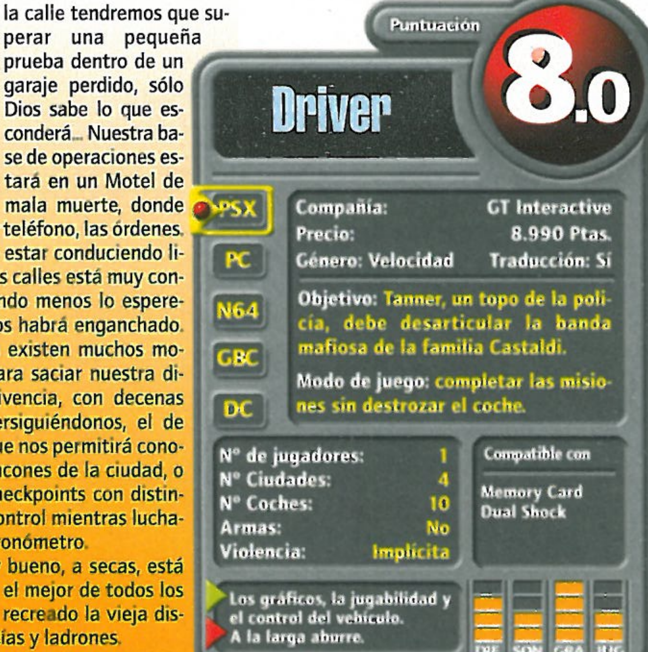
El único problema, por ahora, lo tendrán los usuarios de las tarjetas Riva TNT 1 y 2, ya que en principio «Driver» sólo podrá ser jugado con hardware que incorpore el famoso chip Voodoo 1, 2 ó 3. Esperemos que GT publique un parche cuanto antes. Mientras, tendremos que conformarnos con las tarjetas de 3dfx.

Y por último, comentar que el precio aún no está confirmado, aunque es posible que sea similar al de la versión PlayStation.

Entrenamiento

Para ser un conductor de primera hay que realizar dos pruebas de entrenamiento que son bastante complicadas. La primera tiene lugar en un garaje y se accede a ella nada más comenzar el modo historia. Ayudándonos de los controles –aceleración rápida y normal, freno básico y de mano– hay que completar un total de nueve tareas básicas de control sobre el coche. Todas éstas maniobras tendremos que recordarlas ya que gozaremos de ocasiones suficientes para ponerlas en práctica a largo de la acción.

El otro modo de entrenamiento es una carrera de obstáculos, dentro de una recta kilométrica, que intenta aleccionarnos acerca de cómo controlar el coche y evitar las vallas, conos y demás escollos que algún gracioso ha plantado en medio de la carretera.





La dulce Cheryl se perderá después de un aparatoso accidente de tráfico: en Silent Hill está el secreto.

«Silent Hill» está traducido al castellano, un detalle que valoramos aunque haya algunos fallos.

Un accidente, una búsqueda, un misterio. Nunca imaginarás lo que ha sucedido en Silent Hill hasta que no lo veas con tus propios ojos...

Silent Hill

La otra realidad

Konami, empresa japonesa con más de 20 años de experiencia en esto de los videojuegos, siempre nos ha sorprendido con sus productos: «Nemesis», «Space Mambow», «Yie Ar Kung Fu» o el remozado «Metal Gear», ahora "Solid", son simples gotas de agua en un océano repleto de títulos legendarios para muchos tipos de plataformas.

El programa que ahora nos presenta Konami, sirve, entre otras cosas, para quitarnos de encima la resaca de «Metal Gear» proponiéndonos una interesante alternativa a «Resident Evil» en el género de aventuras con tintes de terror, más conocidas por *Survival Horror*.

Llevamos meses oyendo hablar del éxito cosechado en Estados Unidos por «Silent Hill», y teníamos algunos indicios de que Konami estaba preparando algo grande. Pero nunca imaginamos que la sorpresa llegara a ser tan interesante... y, sobre todo, tan temprana.

«Silent Hill» es una gran historia repleta de enigmas donde se dan cita lo mejor del cine de terror y suspense: mundos paralelos, incertidumbre, pérdidas de conocimiento, sueños, visiones, etc. Es decir, pequeños detalles que nos atraparán durante un montón, largo, de horas, minutos y segundos.

Todo este tiempo en el que hemos jugado con él, hemos visto numerosas diferencias que lo alejan, por méritos propios, de la alargada sombra de los "Resident Evil" de Capcom. «Silent Hill», por ejemplo, genera la escena en tiempo real, en 3D. Tal vez no sean tan detallados como los gráficos renderizados, pero con esta técnica la ambientación general se ha mejorado muchísimo más. Los escenarios, al margen de que cumplen a la perfección con su cometido de ocultar todo aquello que, por el momento, no podemos ver, esconden dos mundos paralelos en los que el protagonista podrá entrar según el argumento avance.

En esa ciudad, llamada Silent Hill, la oscuridad es la palabra con la que se expresa el mal y la perpetua niebla que cubre sus calles es el manto perfecto para dismular a una buena legión de enemigos demoníacos. Quizás éstos no tengan tanta importancia como los zombies de «Resident Evil», pero os podemos asegurar que molestan lo bastante como para impedirnos avanzar en el argumento y resolver los difíciles puzzles a los que nos tenemos que

Silent Hill cuenta con cinco finales diferentes.

En Silent Hill tendremos que dar muchas vueltas por el pueblo. Que quede claro.

Harry Manson, escritor de profesión, se lleva a su hija a Silent Hill para pasar con ella unas merecidas vacaciones... pero lo peor está a punto de llegar.



Cuando entramos en el mundo paralelo, lo que antes eran casa normales, ahora son tenebrosos lugares donde el suelo es una reja oxidada, las paredes tienen grietas y la luz no existe.

Harry Manson se encuentra solo y confundido hasta que le rescata Cybil.

Esta extraña señora aparece y desaparece constantemente. Dahlia nos dará pistas importanes, pero ¿será amiga o enemiga?

El colegio es la primera gran prueba de Silent Hill. La búsqueda de nuestra hija nos lleva a este lugar repleto de sorpresas.

El tema sobrenatural estará presente en casi todos los rincones de Silent Hill

Los enemigos no son tan espectaculares como en Resident Evil, sin embargo aportan mucha más tensión por su reducido número.

enfrentar cada pocos pasos. El juego de Konami, además, se desmarca de otros títulos en el apartado de juego y diversión. El factor de exploración es vital y en más de una ocasión nos perderemos en busca de un objeto que teníamos delante de nuestras narices, por lo que es muy importante estar atentos a todo, a cualquier crujido de maderas o soplido del viento.
Los puzzles –punto básico en la resolución del misterio–, poseen respuestas lógicas que descubriremos durante la partida y aunque muchos de ellos son simples pruebas de coherencia, otras, por desgracia, tendrán una dificultad muy elevada que nos incitará a tirar el CD por la ventana. Tal vez en ese punto medio se encuentre una extraña palabra conocida como jugabilidad, capaz de producir una terrible atracción hacia la pantalla que nos impide apartarnos. Mucha culpa de todo esto la tiene el hecho de que al jugar con «Silent Hill» nos enteramos de lo que pasa, porque todos sus textos han sido traducidos.
«Silent Hill» no es tan espectacular como otros títulos, tal vez tenga menos acción y pocos zombies, pero nos ha encantando y esperamos muy pronto una segunda parte para calmar nuestros instintos más salvajes de diversión. Hasta entonces, es recomendable jugar a oscuras y dejarse llevar.

Nacho

Silent Hill

Puntuación: **8.8**

Plataformas: PSX, PC, N64, GBC, DC

Compañía:	Konami
Precio:	9.990 Ptas.
Género: A. Gráfica	Traducción: Sí

Objetivo: resolver el secreto de Silent Hill y salvar a Cheryl del desastre.

Modo de juego: explorar el pueblo y resolver los difíciles puzzles.

Nº de jugadores:	1
Niveles de dificultad:	3
Nº de Finales:	5
Armas:	Sí
Violencia:	Alta

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

Su ambientación e historia.

Los gráficos.

DIF SON GRA JUG

V-Rally 2

Rozarás lo increíble



Infogrames nos soprende con un simulador de rallies que mejora lo visto en la primera parte. Esta nueva versión, además de remodelar los gráficos y las opciones, introduce el nuevo modo rally e incluye el ansiado y prometido editor de circuitos. Todo un lujo.

Después de dos años de larga espera, Infogrames ha tenido a bien terminar una de las más esperadas segundas partes que se recuerdan. Nos referimos a «V-Rally 2», un título que ha cambiado su cara bastante y que convierte a su antecesor en un simple juego de niños... aunque bien mirado, después de dos años de trabajo más les valía que se notaran los cambios.

Para empezar, los escenarios son infinitamente mejores a los de cualquier otro título de rally visto hasta ahora. «V-Rally 2» tiene detalles que sorprenden: público a babor y estribor, vallas publicitarias que anuncian hasta la hora del amanecer, flora y fauna específica de cada lugar del mundo, muchos árboles, arbustos, hierbajos y hasta piedras de distintos calibres.

El otro aspecto importante que Eden ha cuidado al máximo son los coches. Es como si no hubieran parado hasta obtener imágenes exactas de los modelos originales. Los Toyota, Ford, Seat, Subaru, Hyundai, Renault o Volkswagen se han vestido con las mismas texturas que los adornan en el campeonato del mundo y con todas las marcas que se publicitan en cualquier recoveco de la carrocería. Aunque en un principio podremos elegir entre 16 coches, esta cifra irá subiendo progresivamente hasta los 26 modelos que componen el juego.

Después de cada rally, veremos recompensado nuestro esfuerzo con estas bellas imágenes.

¿El premio por llegar el primero? Un beso del segundo y el tercero.

Nada más cargar el CD tendremos 70 tramos diferentes a nuestra disposición, aunque si nos hartamos podemos recurrir al genial editor de circuitos. Con esta opción y una tarjeta de memoria podemos llegar a crear todo un campeonato de rallies y competir saltando o derrapando sobre cualquier superficie, curva o desnivel que nosotros hayamos puesto allí con anterioridad.

Pero todo esto no serviría de nada si a la hora de ponernos a jugar nos aburriéramos más que un probador de trompetas turcas. No os asustéis, no es el caso de este «V-Rally 2». Infogrames ha conseguido materializar un título divertido que nos cautivará a las primeras de cambio porque cuenta con muchos modos de juego donde la diversión está, prácticamente, asegurada. Al ya clásico modo *Arcade* se le ha unido el clarividente sistema ideado por Codemaster para su colosal y divertido «Colin McRae» donde nuestro único enemigo era el tiempo. Es, sin duda, la decisión más inteligente que podían tomar, aunque la idea original no fuera suya.

El control de los coches es bastante bueno ya que en todo momento nuestro vehículo responderá sin rechistar a las órdenes que le enviemos desde nuestro pad. Recordar que, dependiendo del circuito, tendremos que adoptar la forma de conducción adecuada. Por ejemplo, si estamos compitiendo en la nieve tendremos que tomar las curvas derrapando, sin tocar el freno, mientras que si corremos sobre gravilla debemos evitar a toda costa derrapar para no terminar en la cuneta. Uno de los pocos puntos en contra de este juego es la facilidad con que vuelcan los coches; con salirnos un poco del trazado tocaremos el techo con nuestro casco.

En el taller mecánico de cada rally podremos poner nuestro coche a punto para el siguiente tramo, si el tiempo nos lo permite.

«V-Rally 2» se convertirá en uno de los mejores simuladores de rallies para PlayStation. No queda otra opción.

Gustavo



¿Os imagináis lo que tiene que estar pasando por la cabeza de esa pobre gente?

Los escenarios de «V-Rally 2» vienen completitos.

Llegar los primeros será tan fácil como evitar que tras este golpe el coche no necesite un repaso de chapa y pintura.

Sin duda los circuitos más difíciles suelen ser los nevados.

¿Quién ha apagado las luces? Bonito el efecto nocturno y nuestros faros mirando hacia el futuro ¿eh?

Un total de 16 coches estarán en principio a nuestra disposición. Luego vendrán otros diez más.

Editor de circuitos

A pesar de las promesas incumplidas que garantizaban un editor de circuitos dentro del primer «V-Rally» -Infogrames no sabe muy bien dónde lo puso-, por fin, podremos disfrutar de esta delicia que sirve para construir cualquier tipo de tramo de un modo sencillo e intuitivo sin necesidad de tener conocimientos avanzados de ingeniería.
Además, manejarlo no resulta nada complicado ya que los programadores han optado por simplificar el mecanismo hasta límites insospechados.

Lo que veis sobre la rejilla es el circuito en curso, los iconos que aparecen a su izquierda son las herramientas y los que están un poquito más arriba permiten calibrar la climatología, el país, los desniveles del terreno y colocar tramos para cerrar el circuito. Las herramientas de la parte derecha sirven para guardar nuestra obra en la Memory Card, realizar test y salir a otros menús. Finalmente, los que adornan la parte inferior se encargan de configurar el visionado del editor: rotar, girar, voltear y desplazar el circuito en cualquier dirección. Con unos pocos minutos de trabajo podemos convertirnos en auténticos arquitectos. Después de contaros todo esto sólo nos queda abrir la construcción y disputar unas carreras. ¿Qué tal un Rally de Juegos&Cía? No estaría mal.

Modo multijugador

¿A quién no le gusta competir? Seguramente todos estaremos de acuerdo que poner a prueba nuestras habilidades para ganar, en una trepidante carrera, a nuestros colegas, es todo un desafío. Gracias a este innovador modo de juego podremos disfrutar de los Rallies con varios amigos. Eso sí, antes debemos conectar el famoso multitap para que tres pilotos más se unan a nuestro particular festín de curvas, rectas, acelerones y trompos que tanto gustan.
El juego que Infogrames ha creado gana muchos enteros por esta opción y puede llegar a ser revolucionario de cara al futuro del género en PlayStation.

V-Rally 2 — Puntuación **8.6**

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Infogrames
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: No

Objetivo: correr, correr y correr hasta realizar el mejor tiempo o llegar el primero a la meta.

Modo de juego: rally, multijugador, time trial y arcade.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de tramos:	70
Nº de coches:	26
Editor de circuitos:	Sí
Realismo:	Mucho

Requisitos mínimos
Dual Shock
Multitap
Volante
Memory Card

+ El gran nivel gráfico y el editor de circuitos.
- Los coches vuelcan rápido.

DIF · SON · GRA · JUG



Foto: Rafael Lohkamp.

Después del increíble éxito de la primera parte, los chicos de Video System contraatacan con una magistral continuación que ha mejorado aspectos que parecían insuperables.

F-1 WORLD GRAND PRIX II

La Fórmula 1 vuelve a ser la protagonista de esta historia con una soberbia segunda parte del exitoso «F1 World Grand Prix» de Video System. Un cartucho que nos ofrecía una de las más completas y emocionantes simulaciones jamás vistas para una consola de videojuegos.

Es casi seguro que muchos de nosotros hemos sido víctimas de la dificultad de aquel colosal título, y más de uno habrá llegado a tirarse de los pelos en las primeras partidas al comprobar que la pericia del último clasificado era superior, y mucho, a nuestras balbuceantes artes de conducción. Pues bien, lo sentimos: eso sigue así, ya que este «F1 WGP 2» mejora todos los aspectos de aquél... dificultad incluida, por supuesto. Pero que no cunda el pánico, con unas pocas partidas, iremos cogiéndole el aire y descubriendo lo sencillo que es conducir un coche que alcanza la friolera de 350 Km/h. De todos modos, si por alguna razón no fuéramos capaces de controlar a esta bestia del asfalto, el juego está preparado para darnos una lección. Y es que antes de cada carrera tendremos la oportunidad de acceder a un sencillo, útil y divertido tutorial que nos explicará cómo debemos conducir por los diferentes circuitos.

En este «F1 World Grand Prix 2» vamos a encontrar detalles de esos que gustan, de los que nos hacen disfrutar de lo lindo: derrapes espectaculares, chispazos cuando entra el turbo, el efecto de lluvia –sencillamente colosal– y todas las escuderías oficiales.

En Video System, no contentos con crear el simulador de carreras definitivo, han comprado los derechos de la FIA (Federación Internacional de Automovilismo) para incluir en el cartucho todos los nombres de los pilotos y escuderías reales que compiten en el campeonato del mundo. Así, podremos hacer que el alemán Michael Schumacher muerda el polvo a nuestro paso, subirnos a un Maclaren Mercedes o ponernos en la piel del británico Irvine. En el modo campeonato la emulación es completa, ya que antes de iniciar la competición tendremos que protagonizar los entrenamientos oficiales del viernes y sábado, superar las eliminatorias previas y, finalmente, luchar por la Pole, o lo que es lo mismo, por el primer puesto.

Ahora, si lo que nos pide el cuerpo es empezar cuanto antes, entonces tenemos varios modos: versus (uno o dos jugadores), exhibición (carreras sencillas), desafío y espectador (como si estuviéramos viendo la carrera a través de la tele).

«F1 World Grand Prix 2» es un gran simulador de carreras que, por calidad y diversión, es una opción interesante para todos los amantes al género. Una gran simulación, ensombrecida por su excesiva dificultad.

Gustavo

¿Véis la curva? pues el piloto no... Seguro que ya conocéis el final de esta 'trepidante' historia.

El cámara que toma esta vista debe poseer el récord del mundo de retro-maratón en circuito de Fórmula 1.

La inteligencia de nuestros oponentes ha sido mejorada. Ahora pueden cometer errores y salirse de la pista. Este tipo de comportamientos son realmente impresionantes.

Modo desafío

Este es, sin duda, uno de los modos más divertidos ya que el juego nos obliga a completar diferentes misiones, como dar caza a un piloto o aguantar el coche roto hasta el final de la carrera, por poner un par de ejemplos.

Multijugador

Como su nombre indica, este modo nos permite competir contra nuestro peor vecino o enemigo: es decir, todo aquél que tenga las suficientes agallas como para subirse a un monoplaza sin pensárselo dos veces.

Hasta dos jugadores pueden pegarse por la victoria.

Podemos partir la pantalla tanto horizontal como verticalmente.

Tutorial

Antes de comenzar cada carrera, el juego nos ofrece la opción de aprender un poquito más sobre el circuito. Si somos pacientes y nos tomamos las cosas en serio, podremos descubrir todos los secretos del campeonato del mundo como si fuéramos pilotos profesionales. Con un sencillo texto, el juego nos enseña a tomar las curvas y a frenar o acelerar en el momento justo.

Puntuación

F-1 World Grand Prix 2 — **7.9**

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Video System
Precio:	9.990 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

Objetivo: obviamente, llegar el primero como sea.

Modos de juego: exhibición, grand prix, desafío, contrarreloj y retransmisión televisiva.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Circuitos:	16
Nº Coches:	11
Pilotos reales:	Sí
Realismo:	Alto

Compatible con: Expansion Pack, Rumble Pack

Correr a más de 350 km/h.

Ganar es complicado.

DIF · SON · GRA · JUG



Bust a move 4

Una de las sagas que más adeptos ha creado en el género de la inteligencia, nos ofrece la cuarta entrega de una serie que empieza a ser interminable.

Este es uno de los juegos de inteligencia que más diversión provocan, os lo aseguramos, por experiencia propia. Prueba de ello es que para jugar no hacen falta muchas neuronas. Tal vez un par, una para las bolas que suben y otra para las que bajan. Nuestra misión es sencilla, tendremos que intentar unir al menos tres bolas del mismo color.
Técnicamente no pide mucho, y sólo los colores de la nueva Game Boy lo diferencian de otras versiones anteriores.
Un juego que tiene todos los alicientes para divertir infinitamente queramos o no. Una apuesta segura.

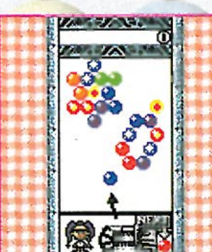
Gustavo

Puntuación
Bust a Move 4 — **6.4**

GBC Sistema
Compañía: Acclaim
Género: Inteligencia
Precio: 5.990 Ptas. Traducción: No

▶ Poder disfrutar otra vez poniendo bolitas.
▶ Que no se incluyan nuevos modos.

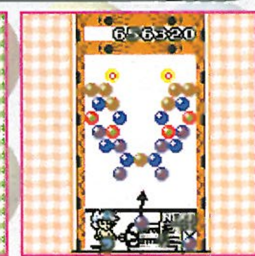
DIF SON GRA JUG



Este juego presenta nuevos y simpáticos personajes, además de los famosos dragones.



Como podréis ver en esta foto el dragoncito todavía no tiene las ideas claras. ¡¡Parece mentira!!



Nuestra mision es sencilla: evitar que las bolas lleguen abajo y nos aplasten.



R-Type DX

Este cartucho es un re-mix de juegos ya publicados para la Game Boy de siempre. Por fortuna, el refrito le ha salido redondo a Irem.

R-Type, uno de los matamarcianos más famosos de todos los tiempos, va a bombardear nuestra pequeña portátil con un cartucho que recoge lo mejor de la saga, además de un re-mix bautizado como DX, es decir, Deluxe o de lujo, como prefiramos. Para los que no hayáis disfrutado



nunca de la fantástica recreativa, o de la versión de SNES, os aseguramos que en Game Boy Color disfrutaremos de lo lindo cargándonos a los engendros alienígenas con uno de los arsenales más clásicos de la historia de los videojuegos. En este cartucho, Irem ha incluido cinco juegos diferentes: el «R-Type» original de Game boy y una versión color; «R-Type II» también tiene las versiones con y sin colores y, finalmente, el refrito llamado DX que mezcla fases de uno y otro e incorpora otras inéditas. Para quien conozca el juego este cartucho le encantará y quién no lo conozca... también.

Gustavo

Puntuación
R-Type DX — **8.8**

GBC Sistema
Compañía: Irem
Género: Matamarcianos
Precio: 5.990 Ptas. Traducción: No

▶ Sigue siendo el mismo de siempre.
▶ ¿Hay algo malo en este juego?

DIF SON GRA JUG



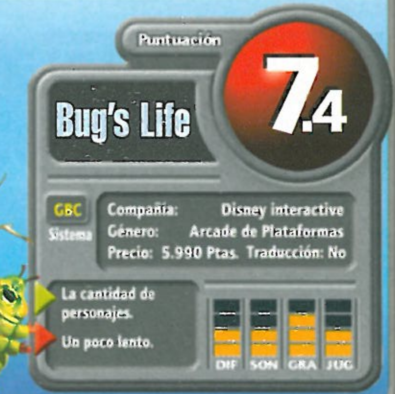
Bug's Life

Ademas de saltar nuestra pequeña hormiga tendrá que hacer más cosas, como limpiar el hormiguero, así que disfrutaremos de lo lindo.

Bichos, bichos y más bichos. Este juego presenta a esos pequeños insectos que tanto nos dan la lata.

Os suena la palabra bichos, seguro. Y si no es así, entonces iros familiarizando con ella porque en este juego nos pondremos el exoesqueleto de una hormiguita bastante torpe que se carga, de un plumazo, las reservas de comida que debían ir a parar a las malvadas langostas.
El desarrollo del juego es elemental: como arcade de plataformas que cumple con las normas de la academia, hay que correr de un lado a otro saltando de plataforma en plataforma para alcanzar los siguientes niveles.
El cartucho intenta emular cada una de las secuencias de la película de Disney aunque con un resultado desigual por motivos evidentes. Los escenarios son coloristas y extensos, llenos de plataformas y obstáculos que evitar. Las animaciones de todos los bichos –nunca mejor dicho– tiene calidad y las suficientes fases de movimiento como para sorprendernos gratamente.
Aunque es obvio que el juego se vale de la película, Disney ha creado un programa correcto y divertido al que hay que dedicar mucho tiempo si queremos completar la aventura.
Los usuarios de Game Boy Color y todos los amantes del *plataformeo* se sentirán entusiasmados con la llegada a nuestra pantallas de esta pequeña maravilla.

Gustavo



Puntuación
Bug's Life — **7.4**

GBC Sistema
Compañía: Disney interactive
Género: Arcade de Plataformas
Precio: 5.990 Ptas. Traducción: No

▶ La cantidad de personajes.
▶ Un poco lento.

DIF SON GRA JUG



Mario vuelve a la carga con otra de sus emocionantes aventuras. Eso sí, en esta ocasión exclusivamente para la nueva Game Boy Color.

SUPER MARIO BROS. Deluxe

Mirar qué menú más simpático, hasta las nubes sonríen.

Mario demostrará de nuevo su valentía chapoteando al lado de un chipirón gigante con muy malas pulgas.

Como podéis comprobar, a Koopa todavía le sigue apestando el aliento.

Mario ha dado el salto a la portátil en color de Nintendo con un juego que recoge lo mejor de cada una de sus entregas en los diferentes formatos por los que el popular fontanero ha pasado (menos la todopoderosa N64). Rescatando los gráficos de su hermana pequeña, la NES, y emulando tanto el número de fases como los saltos del «Super Mario all Star» de SNES, «Super Mario Bros Deluxe» introduce algunas mejoras exclusivas de esta versión que, sabiamente mezcladas dentro de un cartucho nos regala uno de los mejores juegos que se han hecho hasta el momento para Game Boy Color.

Entre las novedades, «Super Mario Bros Deluxe» nos ofrece la posibilidad de competir en una especie de modo *versus* contra uno de los vergonzosillos fantasmas de la saga: se trata de una trepidante carrera por los mundos de Koopa, esquivando obstáculos y luchando por tocar la bandera antes que el ectoplasma. Eso sí, para acceder a este modo tendremos que conseguir más de 100.000 puntos.

En la pantalla principal accedemos a un menú llamado Toy Box, en el que encontraremos un calendario que hará las veces de agenda: podemos señalar una fecha determinada y asociar un comentario a modo de recordatorio. Finalmente, un juego de cartas nos distraerá y, si ganamos, podremos obtener un consejo para avanzar más fácilmente en el juego.

Esta es la recompensa por humillar al pesado fantasma en el modo *versus.*

A medida que pasamos pantallas, o fases, la opción Toy Box multiplica sus regalos. Así, en niveles superiores aparecerán siete sillas con muchos Toads sentados y un Yoshi que nos propondrá un juego que emula a una ruleta de Casino. Cuando ésta se detenga nos mostrará la situación del Huevo de Yoshi en la fase que hayamos seleccionado dentro del modo *Challenge* y, si no nos lo creemos, conectamos la Game Boy Printer y así dejamos constancia de nuestra proeza. En el modo *Challenge* el juego cambia un poquitín ya que hay que completar determinados objetivos: encontrar un huevo de Yoshi, cinco monedas rojas o superar la puntuación prefijada por las consola en cada nivel. Finalmente el modo *versus* necesita dos consolas y dos cartuchos para jugarlo –si podéis experimentar una partida contra otro compañero en esta opción, hacedlo–. Uno toma el papel de Mario y el otro se hace cargo de Luigi, en una carrera por llegar el primero al final de la fase.

«Super Mario Bros Deluxe» es un juego que no se limita a copiar la versión de NES, ya que en muchos aspectos la mejora, creando nuevos menús y opciones. Sin duda alguna, Nintendo ha sabido recrear una leyenda sin alterarla pero incluyendo algunas novedades que multiplican su encanto original. No puede faltaros.

Gustavo

HERMANOS DE SANGRE

GBC

La versión de GBC cuenta con un mayor número de niveles que la de NES.

NES

La versión NES ofrecía, por razones obvias, mayor tamaño de pantalla...

Puntuación **9.0**

Super Mario Bros Deluxe

PSX · PC · N64 · **GBC** · DC

Compañía:	Nintendo
Género:	Arcade de Plataformas
Precios:	5.990 Ptas. Traducción: No

Objetivo: rescatar a la bella princesa de las garras de Koopa.
Modos de juego: original, challenge y versus, además de varias opciones para imprimir.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº Niveles:	32 más los ocultos
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos
Game Boy Printer
Link cable

Sus variados modos de juego y la diversión.
No funciona con Game Boy.

DIF · SON · GRA · JUG



QUAKE II

Sangre, vísceras, muertes, olor a pólvora... efectivamente, estamos hablando de «Quake II» para Nintendo 64.

El señor Quake, rey todopoderoso de los juegos de acción 3D en primera persona, parece decidido a poner en manos de cientos de jugadores un montón de armas de esas que hacen daño. Si la primera parte se estrenó hace ahora un añito, la segunda no se anda por las ramas y, utilizando la misma munición, nos incita a que juguemos con él en un tono algo más brusco y violento. Para aquellos que no tengan PC, ni sepan nada del tema, diremos que «Quake» supuso toda una revolución en el género ya que mostraba, por vez primera, escenarios, personajes, armas y objetos en un perfecto 3D. Después, el resto del mundo se lanzó a copiarle como pudo.

Cuando probamos «Quake II» para N64 nos sorprendió observar que, en principio, no tenía nada que ver con la versión PC. Esto no es malo, más bien al revés, aunque algún detalle como el manejo –con el control pad– sea, en N64, bastante complicado... sobre todo al principio (la configuración por defecto puede ser modificada). Salvado este pequeño escollo, estaremos en condiciones de responsabilizarnos de nuestra situación y de pulular por unos escenarios 3D tan buenos y bonitos como peligrosos, que nada tienen que envidiar en número de polígonos a la versión de ordenador.

«Quake II», en N64, mantiene la premisa de obligarnos a completar misiones: freír, lo que se dice freír a las bestias pardas que pueblan el juego hay que seguir haciéndolo, pero afortunadamente ahora la masacre no es tan descarada. Antes hay que completar otros objetivos.

Además, el juego no ha perdido espectacularidad con el paso a N64. Prueba de ello son los efectos especiales: luces, explosiones, sangre, carne alienígena a la parrilla y todos esos pequeños detalles que tanta riqueza visual aportan al cartucho. «Quake II» tiene los ingredientes adecuados para gustar al prójimo: acción 3D de calidad, monumentales gráficos, malas pulgas, un montón de objetos, bastantes fases con escenarios impresionantes y armas, muchas armas.

Nacho

La batidora que podéis ver aquí arriba es un arma súper efectiva.

Todos los escenarios del juego están realizados con una perfección sorprendente.

La cantidad y variedad de armas supera con creces lo visto en otros juegos de similares características para N64.

«Quake II» para N64 es un poderoso espectáculo visual.

El diseño de los enemigos está muy trabajado. Son feos, repulsivos y merecen lo peor.

MULTIJUGADOR

El problema de las consolas –hasta la llegada de Dreamcast– es la imposibilidad de disfrutar con partidas en red. iD software ha incluido en esta versión de «Quake II» un modo multijugador parecido al de la primera parte. Aunque no es igual que en PC, os podemos asegurar que está muy trabajado y no sufre ralentizaciones.

QUAKE III-PC

La última parte de la saga está casi terminada. Las pantallas que podéis ver corresponden a un test que se encuentra en la dirección de internet: www.quakearena.com. Las diferencias que hemos observado respecto de los otros "Quake" se encuentran en el modo de juego y, evidentemente, en el apartado gráfico, ya que aprovecha toda la potencia de las nuevas tarjetas 3D. «Quake 3 Arena» ha sido diseñado, casi en exclusiva, para ser utilizado en modo multijugador a través de internet. Los mapas, enemigos y artimañas de destrucción masiva –suena mal ¿eh?– han sido creados ex profeso para esta ocasión. John Carmack, creador de la saga Quake y Doom, ha afirmado que quiere diseñar el mejor juego multijugador de la historia. A ver si es verdad.

Quake II

Puntuación: **7.8**

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Activision
Precio:	9.990 Ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: No

Objetivo: salir airosos de una lucha sin cuartel contra un montón de alienígenas.

Modo de juego: mata antes de que te maten .

Nº de jugadores:	1 a 4
Niveles:	19
IA de los enemigos:	Alta
Armas de fuego:	Sí
Violencia:	Mucha

Compatible con: Rumble Pak, Memory Pak, M. Expansion Pak

Su modo multijugador.

Es complicado.

DIF SON GRA JUG



¿«Metal Gear Solid» ha servido de inspiración a Sony para crear «Syphon Filter» o son juegos totalmente distintos que no pueden ser emparejados? En esta comparativa os vamos a ofrecer las pruebas a favor y en contra, para que las uséis como elementos condenatorios o absolutorios de vuestra particular sentencia.

Argumento

La historia de los terroristas que amenazan con lanzar una bomba nuclear sobre Washington es, sin duda, superior, y muestra detalles que parecen sacados de una película: hay tensión, amor, odio y giros en el argumento que nos hacen dudar sobre cuáles son las condiciones en las que *nos han soltado* allí, en la Isla de Shadow Moses.

Escenarios

Los escenarios están cuidados al más mínimo detalle, la ambientación es magistral ya que gracias al trabajo de Konami nuestra PlayStation maneja con una *alegría* inquietante vastos entornos sin despeinarse. El mayor logro de «Metal Gear Solid» es que nos da la sensación de estar en una auténtica película de espionaje al estilo 007, dentro de un trabajado escenario que recrea todas las instalaciones secretas de una base nuclear: los calabozos, las oficinas, los hangares y los exteriores nevados. Un gran trabajo que será reconocido.

Enemigos

En este apartado «Metal Gear Solid» cuenta con cuatro tipos de soldados. No son muchos, pero combinándolos con los jefes finales son más que suficientes para tocarnos la moral. Algunos de estos soldados custodian férreamente todos los rincones de la Isla de Shadow Moses y serán sensibles a los pasos, ruidos extraños y pisadas que encuentren en el suelo. Este tipo de detalles han sido posibles gracias a la mente de Hideo Kojima...

Que no te localicen

La misión principal de este programa es sencilla: infiltarte sin ser localizado, lo que se complica por la colocación de cámaras y guardias que custodian la zona. Esta interesante apuesta –que a todos nos sorprendió–, es una de sus mayores virtudes, ya que no será necesario disparar *sin pensar*.

Disparar sin parar

Este no es el estilo de juego que Hideo Kojima nos propone, pero sí forma parte de una de las secuencias más emocionantes. Hay momentos en los que tendremos que ponernos serios y apartar de nuestro camino a determinados obstáculos. Inferior a «Shypon Filter».

Enemigos finales

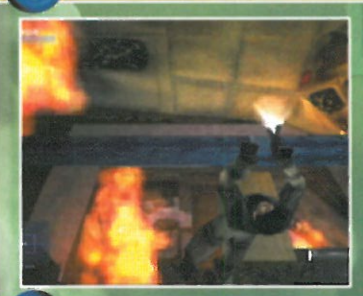
Uno de los motivos del éxito de este juego ha sido el número de enemigos finales y los diferentes modos que existen para acabar con ellos. Konami no se ha limitado a crear tipos musculosos, con mucha munición y poco cerebro, más bien al contrario. El señor Hideo ha concebido todo un universo donde cada personaje tiene un pasado que se revelará a medida que avancemos en el juego. Un aspecto sobresaliente que muy pocos títulos pueden jactarse de poseer.

Syphon Filter

...e angelitos!

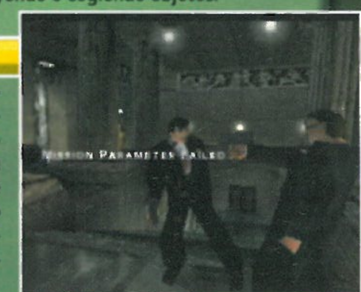
Argumento

La historia de este juego es buena pero no es su punto más fuerte, ni ha sido cuidada con tanto esmero. El invento de crear un virus llamado Syphon Filter que puede ser esparcido por todos los estados unidos –¡qué desgracia les ha caído a los pobres americanos!–, puede ser interesante pero falla en la materialización a lo largo de las fases. El problema es que no profundiza en los personajes ni en los giros de guión.



Escenarios

Los escenarios son bastante numerosos y variados, lo que dota al juego de un gran realismo. Aunque «Metal Gear» maneja entornos más grandes, la variedad y número de éstos hacen que «Syphon Filter» gane en este apartado. Hay de todo: el metro –con las vías del tren y los túneles–, un parque o un museo. Además, en el título de Sony el *proto* puede interactuar moviendo, destruyendo o cogiendo objetos.



Enemigos

«Syphon Filter» no tiene una variedad exagerada de enemigos, pero a su favor cuenta con que el número de ellos: los que realmente molestan sí son muchos. Este hecho asegura momentos de acción trepidante –aunque esa tensión puede convertirse en desquiciamiento–. Los soldaditos son demasiado fáciles y carecen de inteligencia ya que dan la sensación de estar haciendo bulto. En este apartado «Metal Gear Solid» es superior.



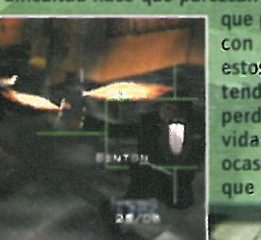
Que no te localicen

Aunque en casi todas las misiones hay que disparar *a lo loco* –estilo Rambo–, en algunas misiones tendremos que escondernos para no ser detectados, terminando la partida en el momento que nos descubran. Creemos que sería mucho más emocionante, e interesante, si tuviéramos la opción de escapar para volver a intentarlo. De todos modos, estas pequeñas fases de tranquilidad no son la tónica general del juego.



Disparar sin parar

Este sí que es el estilo básico de «Syphon Filter», su idea original y el punto clave que lo diferencia de «Metal Gear». En este juego podremos descargar toda la adrenalina que nos sobre enfrentándonos directamente contra los terroristas. Aunque os debemos recordar que no será fácil salir ilesos de todos los combates... ahí reside parte de su gracia.



Enemigos finales

No son demasiados, pero su elevada dificultad hace que parezcan el doble, ya que para acabar con alguno de estos *elementos* tendremos que perder algunas vidas en más ocasiones de las que desearíamos –esto no quiere decir que vayamos a aburrirnos–. Mucho lo sentimos, pero nos parece que el rival gana por goleada en este aspecto. Aunque sobre gustos no hay nada escrito, que diría un castizo.



	METAL GEAR	SYPHON FILTER
ENEMIGOS	MUY INTELIGENTES	POCO DESPIERTOS
PERSPECTIVAS	EXCELENTES	EXCELENTES
ACCIÓN	MUCHA TENSIÓN	SIN PARAR
DIFICULTAD	LA JUSTA	SE HAN PASADO
CONTROL	PERFECTO	PERFECTO
MÚSICA	IMPECABLE	IMPECABLE
EFECTOS SONIDO	PERFECTOS	PERFECTOS
EFECTOS LUZ	ESTÁN BIEN	SENSACIONALES
REALISMO	TOTAL	TOTAL
DURACIÓN	SE ACABA RÁPIDO	ES MUY LARGO
GRÁFICOS	COLOSALES	BUENOS
DIVERSIÓN	MUCHA	MUCHA
DISPARO	AUTOMÁTICO	MANUAL/AUTOMÁTICO

Juegos

Problemas con Tomb Raider 3

Estimados amigos de Juegos & Cía, mi nombre es Julio y soy un ferviente admirador de Lara Croft. Me he acabado todos los «Tomb Raider», pero con el tercero estoy teniendo más problemas de lo que pensaba. ¿Podéis ayudarme de alguna forma? ¡Ah! Tengo la versión de PC.

Julio Ferrer (Gerona)



Claro que podemos, para eso estamos. Te vamos a dar un par de trucazos de esos que sirven para pasar de nivel. Realiza la siguiente combinación:
1) Saca las pistolas.
2) Da un paso hacia atrás.
3) Da otro hacia delante.
4) Agáchate y enderézate.
5) Gira tres veces en círculo a Lara.
6) Salto largo hacia delante para pasar de nivel.

Para conseguir todas las armas:
7) Saca las pistolas.
8) Da un paso hacia atrás.
9) Da otro hacia delante.
10) Agáchate y enderézate.
11) Gira tres veces en círculo a Lara.
12) Salto largo hacia atrás para pasar de nivel.

«Turok» fácil

Hola colegas de Juegos & Cía, ¿qué tal el veranito? Yo muy bien, pero algo desesperado porque llevo 15 días jugando a «Turok 2» y no consigo pasármelo de lo difícil que es. Así que me preguntaba si tenéis por ahí unos truquillos para pasármelo de una vez. Saludos.

Juan Ruíz (Málaga)



¿Nuestro veranito? Trabajando, eso sí, muy bien acompañados por un montón de buenos juegos. Sobre «Turok 2» –me has caído bien–, aquí tienes un código que activa todos los trucos del programa. Introduce BEWAREOBLIVIONISATHAND en la pantalla de passwords para activar munición infinita, todas las armas y niveles del juego. Que lo disfrutes colega.

Acabar con Virtua Fighter 2

Mi nombre es 'Megajugón' y soy de las lejanas tierras almerienses. Tengo una Sega Saturn y el maravilloso, espléndido, fantástico... «Virtua Fighter 2». Llevo más de un año jugando sin parar, pero no consigo acabarme el modo expert en el nivel difícil, así que como ya estoy bastante harto, quisiera pediros algún truco para poder terminar con el jefe final, que es el único que me destroza. Nada más, solo felicitaros por la revista.

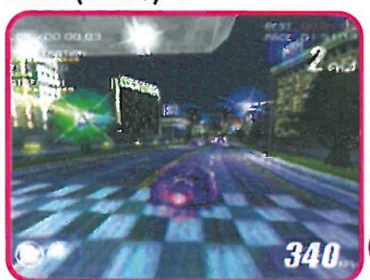
Megajugón (Almería)

Hola Megajugón, veo que eres todo un loco de «Virtua Fighter»: la verdad es que tienes razón, «Virtua Fighter 2» es de lo mejor que se ha hecho para Sega-Saturn, pero bueno vayamos al grano. Trucos, lo que se dice trucos no hay muchos, pero te puedo decir una técnica súper secreta que me enseñó un monje budista de Gredos. Esta artimaña funciona contra todos los enemigos: nada más empezar el combate, échate hacia atrás la distancia suficiente para que el enemigo venga corriendo hacia ti. Cuando esté casi al lado lo único que tienes que hacer es pulsar el botón de presa. Cuando le hayas cogido hazle una llave y repite este proceso cuantas veces quieras.

Para que no llores más en Rollcage

Me llamo Noelia y el pesado de mi hermano –que está todo el día con la PlayStation– lloriquea porque no se pasa el Rollcage. Así que me he decidido a escribiros para que me deje un rato tranquila y así pasarle los trucos de una vez por todas. Muchas gracias y un besito.

Noelia (Madrid)

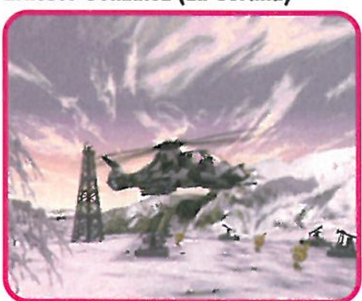


Hola Noelia, enhorabuena por tener un hermano tan encantador, seremos buenos y te daremos un código para que haga virguerías con su PSX. El código en concreto consiste en poner la siguiente palabra en el menú de passwords. Introduce MAXCHEAT y te dará error, pero cuando salgas al menú principal verás que todas las ligas, el modo espejo, los mega trials y muchas más opciones están disponibles.

Para pilotos frustrados

Muy buenas, soy un apasionado de los simuladores. Por mis manos han pasado muchos y muy buenos, pero uno de los pocos que se han resistido ha sido el «Commanche 3». Lo dejé por imposible hace un año, pero me ha entrado el gusanillo de volver a jugar y ahora lo estoy intentando de nuevo, aunque no consigo acabármelo. ¿Me podríais ayudar?

Ernesto González (La Coruña)



Hola amigo, está claro que «Commanche 3» es uno de los juegos más difíciles de Novalogic, pero con los trucos que te vamos a dar será *pan comido*.
Para activarlos tienes que pulsar la R durante una misión (con esta tecla utilizarás la radio) e introduce estas palabras:

- Invisible: RATZ
- Oponentes congelados temporalmente: COWZ
- Sin daños: CAT9
- Todas las armas: DOG9

Beyond the jungle para Game Boy

Me llamo Fernando, tengo 13 años y el juego «Pitfall: Beyond the Jungle» para Game Boy. Me gustaría pediros unos trucos para pasar pantallas, porque todavía estoy atrapado en la primera fase y ya llevo unas cuantas semanas.

Fernando Martín (Leganés)

Hola Fernando, en Juegos & Cía estamos para ayudar al prójimo, así que raudos y veloces aquí tienes los passwords que necesitas. Disfrútalo.

- Cavernas: FLTYWRS
- Volcán: GNGDWN
- Prisión: SLTHHRNG
- Enemigo final: SWPNGBLW

Un monstruo del Quake 64

Soy José Carlos Santa Fé, tengo la ultra-súper-Nintendo64 y quiero un truquillo para sacarle el máximo partido a «Quake 64» que, por cierto, me lo he acabado en una semana en el nivel difícil. Gracias...

José Carlos (Salamanca)

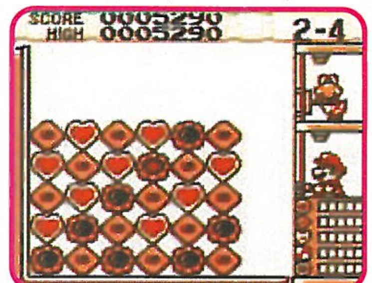


Hola José Carlos, parece que eres bueno ¿eh? Pues nada, te recomendamos que eches un vistazo a «Quake 2» para N64, a ver si te parece fácil. Respecto a tu pregunta, existe un código que te permite entrar en un menú escondido. Para encontrar el menú, sólo tienes que escribir en la pantalla de passwords: QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ. Te dará un mensaje de error, no te preocupes porque encontrarás una opción disponible con invencibilidad, armas infinitas y demás. Cuídate.

La galleta de Yoshi

¡Enhorabuena por la revista! Soy Emilio y tengo una Game Boy Color con el «Yoshi´s Cookie» y quisiera unos trucos para este juego. Muchas gracias desde Ponferrada.

Emilio Gilgado (Ponferrada)



Estimado Emilio apunta estos trucos.

Fases extras: cuando el juego empiece selecciona el nivel 10. Después de acabarte esa fase los títulos de créditos aparecerán en pantalla y, finalmente, los preciados niveles extras.

Selección Nivel: en la pantalla de opciones selecciona el nivel high, la música en off y la fase 10. Cuando el cursor esté sobre la palabra level, presiona Select repetidamente hasta que aparezca el menú de selección.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es

CENTRO MAIL

www.centromail.es



OUTCAST



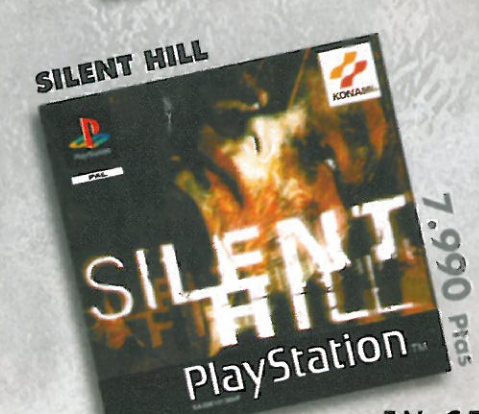
6.495 Ptas

QUAKE II



8.490 Ptas

SILENT HILL



7.990 Ptas

SUPER MARIO BROS. DE LUXE



5.490 Ptas

EN CENTRO MAIL ENCONTRARÁS **SIEMPRE** LOS MEJORES PRECIOS Y LOS MAYORES DESCUENTOS

○	OUTCAST	~~7.495~~	6.495
○	QUAKE II	~~9.490~~	8.490
○	SILENT HILL	~~8.990~~	7.990
○ GAME BOY COLOR	SUPER MARIO BROS. DE LUXE	~~5.990~~	5.490

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, portal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas. Baleares 1.000 ptas).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro Mail. *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro Mail ☐

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....
TELÉFONO .... FORMATO ....
TARJETA CLIENTE SI NO NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

OFERTAS VÁLIDAS HASTA EL 30/09/99 O FIN DE EXISTENCIAS

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32. 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler. local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono



pedidos por internet
www.centromail.es

Micromanía, la última palabra en videojuegos

NÚMERO EXTRA



Ya a la venta en tu quiosco



Noticias, comentarios, avances, soluciones, trucos, reportajes… Toda la información que necesitas para ser un experto en videojuegos.

SUPLEMENTO ESPECIAL

Dreamcast

Presentamos la nueva máquina de Sega.

INCLUYE 2 CD-ROM

ESPECIAL STAR WARS. Demos jugables en castellano de «La Amenaza Fantasma» y «Racer». Y además, las mejores demos del mes, en exclusiva, sólo para los lectores de Micromanía.

PRESENTACIÓN INTERACTIVA DE «OUTCAST». Aplicación exclusiva sobre uno de los grandes títulos de la temporada. Incluye una demo jugable y pistas de audio de la banda sonora del juego.



COLECCIONABLE

El Pequeño Libro de los Grandes Trucos Con los Patas Arriba, Guías rápidas y Trucos de los juegos del momento.

Y Además, tercera entrega de La agenda del videojuego 99.

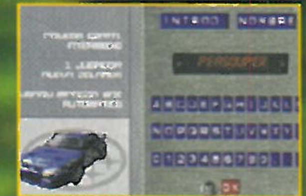
EXTRA MICROMANÍA + SUPLEMENTO ESPECIAL DREAMCAST + LIBRO DE TRUCOS + 2 CD-ROMS + AGENDA DEL VIDEOJUEGO (3º ENTREGA) por sólo 795 Ptas.



Trucos & Cía.
Sumario
Playstation
Gameboy color
Nintendo 64
PC CD-ROM
Especiales
¡Forsaken no es tan difícil!
Pág. 52
Pág. 52
Carmageddon... ¡bestial!
Pág. 45
V-Rally ya no derrapa
Pág. 54
¡Luchar se va a acabar!
Silver
Recupera los ocho Orbes del poder
Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.
Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.
Bases en la página 82.

Colin McRae Rally

Aprovechando su publicación en la serie Platinum de PlayStation, os presentamos los trucos del mejor juego de Rallies que existe hasta la fecha, con garantías de mantenerse firme en esta posición durante mucho tiempo. De todas formas, si no os hacéis con los controles del coche, siempre podéis recurrir a nuestros trucos para salvar vuestra participación en el Campeonato del Mundo.





PEASOUPER: Agregará niebla a todos los tramos, circuitos, pruebas contrarreloj y rallies del mundial. Es algo más difícil, pero da igual.

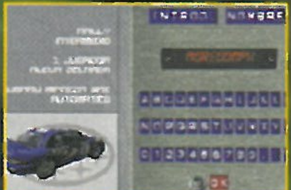








KITCAR: Cuando la barra verde que aparezca esté llena, pulsa select: tu coche saldrá propulsado a una velocidad descomunal.

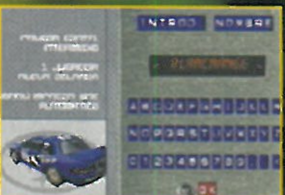


MOREOOMPH: Este código aumenta la potencia del motor del coche.





FORKLIFT: Verás cómo el eje directriz de tu coche pasa a ser el trasero.





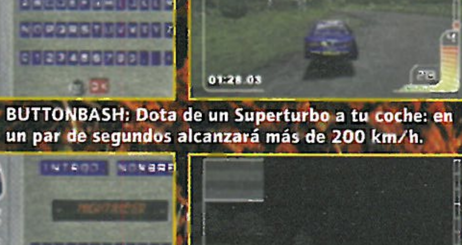
BLANCMANGE: Tu coche será totalmente verde y temblará como si hubiera sido fabricado con gelatina.



DIRECTORCUT: Para ver las repeticiones de manera instantánea.







BUTTONBASH: Dota de un Superturbo a tu coche: en un par de segundos alcanzará más de 200 km/h.



NIGHTRIDER: Con este nombre, recorrerás de noche todos los circuitos.

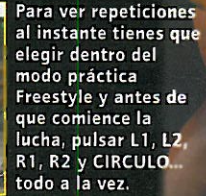
Tekken 3

Namco copió la idea de Sega y sus «Virtua Fighter» y ahora muchos creen que inventaron el género de lucha 3D. Con la tercera parte, Playstation disfrutó de más luchadores, escenarios, músicas, enemigos y finales.



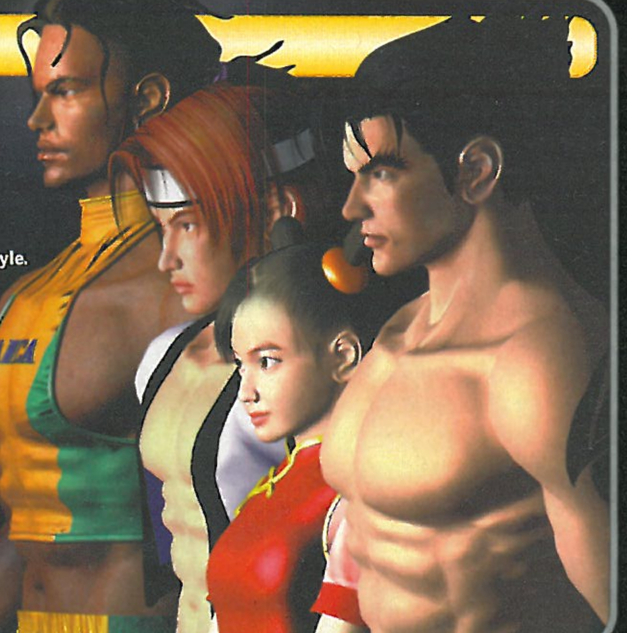






Entra en el modo de práctica y elige Freestyle. A continuación pulsa L1, L2, R1, R2, CIRCULO y, por último, ABAJO y SELECT. Podrás grabar tus combos.

Para ver repeticiones al instante tienes que elegir dentro del modo práctica Freestyle y antes de que comience la lucha, pulsar L1, L2, R1, R2 y CIRCULO... todo a la vez.



Rollcage



Los famosos coches dirigidos Ricochet que nunca volcaban tienen en «Rollcage» un filón de jugabilidad basado en el mismo motor gráfico de «Wipeout»...

Todos los trucos



Si escribes como password MAXCHEAT, correrás en todas las categorías, podrás competir en circuitos invertidos, en el modo Mega Time Trial y muchos más.

Mejores tiempos



Si quieres ver las mejores marcas realizadas en cada uno de los circuitos, introduce BESTLAPS en la pantalla de password.

Sonido claxon



Escribe AIRHORNS y podrás disfrutar de un clásico y singular sonido en el claxon de tu vehículo Ricochet.

NBA Live 99

El espectáculo de la NBA nos visita año tras año. En esta ocasión Jordan ya no está.

Dribla y márchate de tu marca



Si quieres escapar fácilmente de tu marcador, tan sólo tienes que esperar que éste se acerque y entonces pulsa R2 y derecha -o izquierda- indicando la dirección. Inmediatamente pulsa CUADRADO y el lado contrario al que lo hiciste la primera vez. Así rebasarás al defensor y tendrás el camino libre.

Consigue que tus jugadores pivoten

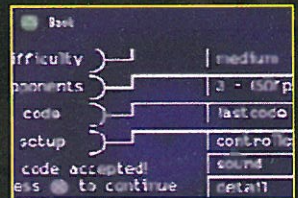


Para pivotar mientras juegas pulsa L2 y X simultáneamente y conseguirás que tu defensor gire sobre si mismo sin cometer pasos.

Motorhead

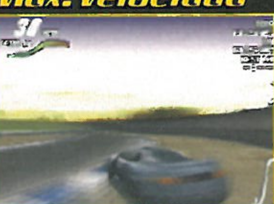
Gremlin Graphics realizó uno de los juegos de velocidad más espectaculares para PlayStation que se recuerdan: ¿su secreto? la suavidad gráfica y los increibles efectos de luz.

Todos los coches y circuitos




Para tener acceso a todos los coches y circuitos disponibles tan sólo tienes que escribir como password la palabra LASTCODE.

Máx. Velocidad

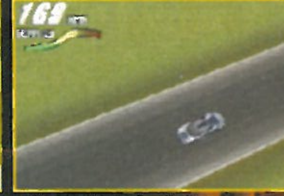


Si te gusta correr a lo loco y quieres mayor sensación de velocidad introduce SOFTHEAD.

Circuito helado

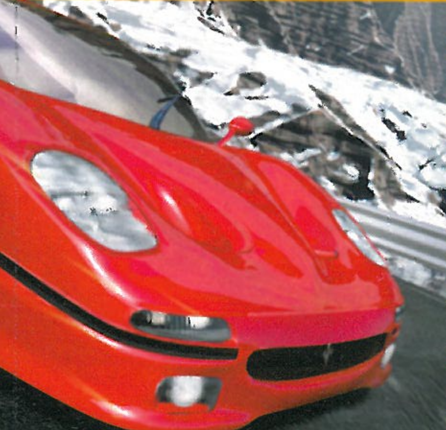
Si tecleas INSANITY podrás disputar una de las pruebas más gélidas del mundo.

Vista aérea

Utilizando SUPERCAR como contraseña: contemplarás la carrera desde una perspectiva cenital.

Need for Speed Road Challenge



Los juegos de carreras no son lo que eran desde que Electronic Arts inventó «Need for Speed». Aunque primero apareció para 3DO, su salto a PlayStation garantizó la continuidad de la serie con tres impresionantes secuelas.

Más coches de policía



En la pantalla de introducción del nombre (el que vas a utilizar durante el juego) escribe NFS PD y pulsa Fin. Sal de esta pantalla y dirígete al modo persecución y elige ser el policía, descubrirás algún que otro coche nuevo.



Modo 'a lo loco'





Después de haber elegido tu coche pulsa Start, aparecerá la pantalla de carga, pulsa y mantén ARRIBA + L2 + R1 hasta que comience la carrera. Verás que todo se mueve de una manera muy extraña... como si estuviéramos conduciendo 'a lo loco'.

Coche Titan





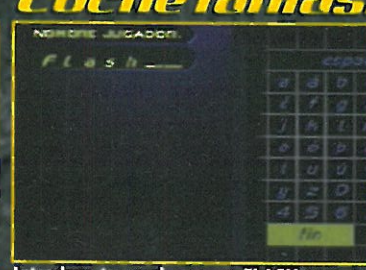
Introduce la palabra HOTROD como si fuera tu nombre para conducir este extraño vehículo que, por la pinta que tiene, debe ser rápido, resistente y completamente original.

Helicóptero



Introduce WHIRLY para disponer del helicóptero de la Policía durante el juego.

Coche fantasma



Introduce tu nombre como FLASH para conseguir esta maravilla de la técnica que alcanza velocidades de vértigo a nada que pises el acelerador.

International Superstars Soccer 98

El mejor juego de fútbol que existe para PlayStation tiene un truco parecido al que vimos en el «Super Soccer» de SNES allá por el año 92...



Jugar con equipo "Las estrellas del mundo"

Colócate en la pantalla de inicio y elige el modo Exhibición.
Pulsa las siguientes teclas: ARRIBA, ARRIBA ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA , CÍRCULO y por último X.
Si lo ejecutas correctamente oirás unos aplausos. Después selecciona al combinado Alemán y pulsa L1 y R1 a la vez y, a continuación, X. De esta manera podrás elegir el equipo de las estrellas y jugar con los mejores futbolistas del deporte Rey.







V-Rally



Infogrames realizó algunas mejoras sobre la versión original. Y no se limitó a ponerle color...

Elegir nivel de dificultad

Entra en el menú de opciones e introduce en el apartado contraseña la palabra FAST. Podrás disfrutar del nivel normal sin tener que superar antes el fácil.

De la misma manera que en el paso anterior, podemos acceder al nivel difícil con tan sólo introducir en el menú de opciones la contraseña FOOD.

Warioland II

Capítulo secreto

El advenedizo enemigo de Mario protagoniza un cartucho en el que hay más capítulos de los que en un principio parece.



Para entrar en el capítulo secreto no te levantes de la cama al iniciar la partida. Deja que Wario descanse un poco más.

Este es el capítulo 2 "story 1: invade Mario castle".

Espera a que lleguen los piratas y te despierten de una patada. Te llevarán hasta el castillo donde debes iniciar el nuevo capítulo.

Pero no te confundas, no es el mismo que el del modo de juego normal (al que accedes depués de acabar con el enemigo del primer capítulo) llamado "tea cup".

Game and Watch Gallery 2



Los más viejos de lugar pueden disfrutar, al fín, de los videojuegos más antiguos del mundo aparecidos a principios de los años 80.

Cambia los bordes

Mientras juegas -da igual el título o versión-, haz una pausa y presiona B. Verás cómo cambia el borde del menú de Pause.













Jugar al Helmet con Wario



Comienza el juego en modo Easy, manejando al glorioso Mario.



Termina la partida antes de conseguir 100 puntos.



Te aparecerá un menú de Game Over. Elige la opción Retry.



Podrás disfrutar del juego con Wario, el enemigo de Mario.



Esquiva los barriles sin esfuerzo

Cuando juegues con la versión moderna de Donkey Kong y te encuentres bajo una cañería, agárrate a ella y verás como pasan por debajo los barriles.

Si prefieres borrar todas las partidas de la memoria, pulsa en la pantalla del menú principal ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA y DERECHA .

South Park

La serie más irreverente y obscena de la televisión mundial (que emite Vía Digital) tiene una versión jugable para Nintendo 64 que hace honor a todos sus locos protagonistas.

Introducir los trucos



Para introducir todos los trucos, sólo tendréis que dirigiros al menú principal y seleccionar la opción ENTER CHEAT.



Todos los personajes en modo multiplayer



Para jugar con todos los personajes de la serie introduce OMGTKKYB. Password que...



... se corresponde con las iniciales de la frase más famosa de la serie, "Oh My God, They Killed Kenny! You Bastards."

Modo cabezón







Introduce MEGANOGGIN y obtendrás personajes de testas descomunales las risas suenan más.

Modo Dios







Introduciendo el modo Dios con el password ASSMAN no habrá ser humano que os toque.

Abrir códigos



MASTER CHEAT ACTIVATED
CONTINUE

CHEATS
INVINCIBILITY ON
ALL PLAYERS ON
ALL WEAPONS ON
UNLIMITED AMMO ON
BIG HEADS ON
SKINNY ON
PEN AND INK ON
LEVEL SELECT ON
SHOW CREDITS ON

Para obtener el código maestro, o mejor dicho, la madre de todos los passwords, introducir la palabra BOBBYBIRD.

Todas las armas











Para conseguir todo el arsenal de armas -lanzavacas, super disfuncionadores de rayos láser...- disponible en South Park hay que introducir el Password FATKNACKER.



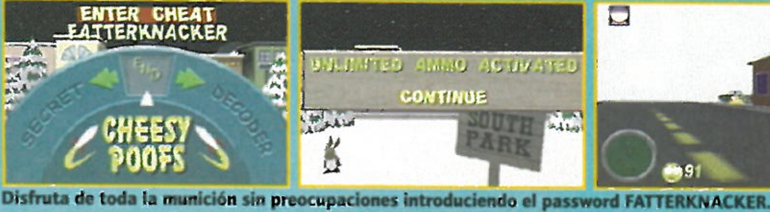








Munición ilimitada





UNLIMITED AMMO ACTIVATED
CONTINUE
SOUTH PARK



Disfruta de toda la munición sin preocupaciones introduciendo el password FATTERKNACKER.

Ver créditos







Para ver los créditos introduce el password SCREWYOUGUYS.



Int. Superstar Soccer 98

Uno de los mejores juegos de fútbol aparecidos hasta el momento y que no tiene nada que envidiar de su hermano menor de PlayStation (más bien al revés).

Jugadores cabezones

Espera a que aparezca en la pantalla de presentación "Press Start"para pulsar:
C-ARRIBA, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA, C-DERECHA, C-IZQUIERDA, C-DERECHA, B y A.
Manteniendo Z y pulsando "Start", oirás el aplauso del público que te confirma la introducción correcta del código.

Equipo de las estrellas

También en la pantalla de presentación realiza la siguiente combinación:
IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, DERECHA, C-DERECHA, IZQUIERDA, C-IZQUIERDA, DERECHA, C-DERECHA, ABAJO, C-ABAJO, ABAJO, C-ABAJO, ARRIBA, C-ARRIBA, ARRIBA, C-ARRIBA, B y A.
Sosteniendo Z y pulsando "Start" oirás el aplauso que te confirma la introducción correcta del código.

F-Zero X

Una de carreras con polígonos a toda velocidad con pilotos y circuitos futuristas, que ya tuvo una primera versión en el año 92 -el Olímpico- para la SNES de Nintendo. ¡Ay señor!, cómo pasa el tiempo...

Todos los coches y circuitos

Para conseguir todos los coches, circuitos y niveles de dificultad presionar, en el menú de selección de modo de juego, L, Z, R, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA, C-DERECHA y START. Si lo hemos hecho bien, escucharemos una campanada.

Coches pequeños

Pulsando a la vez los botones L y R, y manteniéndolos mientras pulsamos C-IZQUIERA y C-ABAJO, veremos cómo encogen los vehículos...

Rotar coches

Presionando el botón C en la pantalla de configuración de los coches podremos verlos desde cualquier punto de vista.

Cambiar color coches

Presionando el botón R en la pantalla de configuración de los coches podremos ver todos sus colores predefinidos.

Extreme G2

Gracias a desarrollos como Extreme G, nuestra entrañable Nintendo 64 ha conseguido poner los dientes largos a la todopoderosa PlayStation.

Introducir password

Para realizar cualquiera de los trucos, dirígete al menú de opciones y elige Poner Password.

Más niveles multijugador

Para habilitar más niveles en partidas multijugador entra en las contraseñas Venom o Wasp Superbike e introduce el siguiente código: N31GG76CG9DZ.

Modo borroso

Escribe FLICK para activar una vista borrosa mientras corres.

Para desactivar el código, vuelve a introducir tu nombre original.

Armas ilimitadas

MISTAKE es el pasaporte para obtener armas ilimitadas.

Todas las motos

Para disfrutar de todos los vehículos de este trepidante arcade, prueba con el código HS3B9BQ9DGPL. ¡Ya son todo tuyos!

Sin paneles de pantalla

Para desactivar todos los cuadros de mando de la pantalla introduce NOPANEL. Así de sencillo.

Escudos ilimitados

La clave XCHARGE sirve para tener escudos ilimitados.

Súper velocidad

Si el juego te parece lento, introduce XXX.

Nitros ilimitados

Con NITROID como nombre, obtendrás Nitros de velocidad ilimitados...

Rebel Assault II: The Hidden Empire

Cuando LucasArts lanzó este matamarcianos en 1995 estaba abriendo las puertas del Episodio I de par en par. Además, para PlayStation, «Rebel Assault II» incorporaba nuevas opciones y cualidades gráficas inéditas en la versión PC.

Cambiar dificultad




Para cambiar la dificultad del juego introduce las siguientes claves...

Fácil



... X, Círculo, X, Círculo, X y Triángulo.

Media



... X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, X y Triángulo.

Difícil




X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X y Triángulo.

Masters of Tëras Kasi

El primer -y único por el momento- arcade de lucha sobre La Guerra de las Galaxias y, la verdad, no nos acostumbramos a ver a Han Solo pegarse de tortas con Luke Skywalker o la Princesa Leia...

Personajes cabezones



Para conseguir héroes cabezones pulsa SELECT cuando elijas a tu personaje y no lo sueltes hasta que dé comienzo la partida.

Personajes gigantes




Para aumentar el tamaño de los luchadores pulsa ABAJO, X y SELECT mientras escoges personajes y no sueltes hasta que no comience el combate.

Personajes normales



Para volver al tamaño normal, pulsa ABAJO, X, SELECT y R2, mientras cargas la partida.

Sin barras de energía

Si eres de los que prefieren ver el escenario y las barras de energía te molestan, pulsa L1, R2 y SELECT mientras se carga el juego. Verás que alegría te llevas.

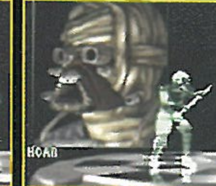
Cambio de uniformes













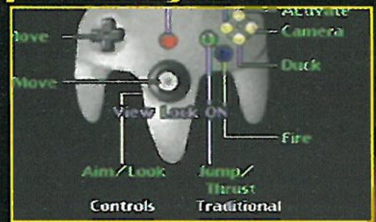


Pulsando L1 en la pantalla de selección de personaje podrás cambiar el uniforme a cualquiera de los luchadores. Moda del espacio...

Shadows of the Empire

Controlar distintos personajes





Para controlar a cada uno de estos personajes lo primero que debemos hacer es seleccionar el modo de juego MEDIUM o HARD e introducir nuestro nombre (Wampa Stompa), dejando dos espacios entre medias y respentando las mayúsculas al comienzo del nombre. Por último -ya dentro del juego- seleccionaremos el modo de control tradicional.

AT-ST



Stage Two

Rogue Group: these AT-STs should be no problem for our blasters.

El que podría ser considerado Episodio 4 y 1/2 de la saga es un arcade con varios modos de juego y una diversión a prueba de bombas.

Cuando accedamos al segundo Stage de "Battle of Hoth" y aparezcan los AT-ST presiona: IZQUIERDA + C-DERECHA y Arriba. Cambiando el ángulo de cámara con C-DERECHA para la vista aparecerá el AT-ST y presionando ARRIBA atacarás. De esta manera tendrás el control del AT-ST.

Storm Trooper





También en "Escape from Echo Base" presiona: DERECHA + C-DERECHA y ARRIBA. Para cambiar el ángulo de cámara pulsa C-DERECHA, el D-Pad para moverle y abajo para atacar.

Wampa

Lives: 5 Time 0:30:31 Challenge Pts 4 of 10 Escape from Echo Base Difficulty Setting: Medium



También en "Escape from Echo Base" presiona: DERECHA + C-DERECHA y ARRIBA. Para cambiar el ángulo de cámara pulsa C-DERECHA, el D-Pad para moverle y abajo para atacar.

Rogue Squadron

La penúltima aventura de Luke y su X-Wing cuenta con un amplio número de misiones y varios modos de juego. Ampliarlos está en vuestras manos con estos trucos.

OPTIONS
BIOGRAPHIES
ELITE ROGUES
SHOWROOM
PASSCODES

AT-ST

PASSCODES CHICKEN-

Introduce CHICKEN y siéntete más grande y metálico que ninguno.

Vidas infinitas

PASSCODES IGIVEUP-

Inserta IGIVEUP y no temas por los disparos ajenos.

Máxima energía

PASSCODES TOUGHGUY

Si escribes TOUGHGUY verás aumentar toda tu energía al máximo.

Ver créditos

Lead Programmer & Additional Design Holger Schmidt Factor 5 — Project Leader & Programming Mark Haigh-Hutchins LucasArts

Introduce CREDITS como contraseña: podrás saber quién ha hecho el juego.

Radar alternativo

Introduce RADAR y verás que el HUD ha cambiado de apariencia.

Equipo de desarrollo

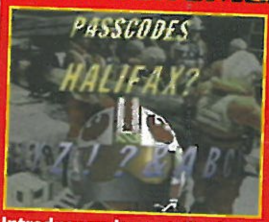


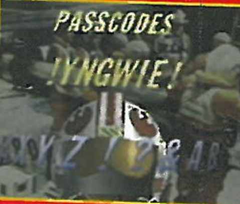
Para conocer al equipo de desarrollo al completo escribe BLAMEUS.

TRUCO ESTRELLA

Con la siguiente artimaña tendremos la oportunidad de pilotar el Naboo Starfighter de Anakin en el Episodio I.

Volar con el Naboo Fighter





Introduce en la pantalla de códigos la palabra HALIFAX. Acto seguido y haciendo caso omiso al sonido de código incorrecto, volvemos a introducir !YNGWIE! sin salir del menú.





Por fin dispondremos en nuestro hangar de esta preciosa y codiciada nave. Incluso es posible disfrutar de una vista interna de la carlinga y creernos que somos Anakin Skywalker.



Misteries of the Syth



El pack de misiones de Jedi Knight tiene vida propia, un argumento distinto y un puñado de Caballeros Jedi amantes del reverso tenebroso.



STATUESQUE: deshabilitar la IA del enemigo.

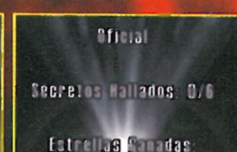


IAMAGOD: de todo el poder de la fuerza...

DIEDIEDIE: ahora todas las armas son vuestras.



GIMMESTUFF: todos los ítems al descubierto.



GAMEOVER: termina el nivel sin necesidad de jugarlo.



TRAINME: aumenta la cantidad de fuerza.



FREEBIRD: volar como los pajaritos de otoño.



BOINGA: el modo Dios os hará invulnerables.



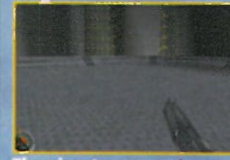
TRIXIE: ahora rebosáis de Maná...



CARTOGRAPH MAP: ya es posible ver el mapa completo sin pisar un metro de la fase en curso.

Jedi Knight: Dark Forces II

Mientras juegas pulsa "T" e introduce los siguientes códigos.



Thereisnotry: con esta orden saltas al siguiente nivel sin tener que jugarlo.



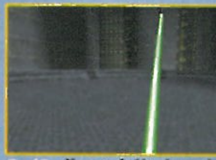
Deeznuts: introduciendo este código aumentas tu fuerza al máximo.



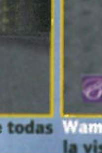
Eriamjh: ahora podéis volar libremente sin importaros la gravedad.



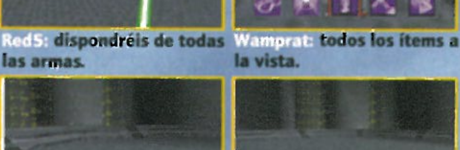
Jediwannabe: seréis invulnerables a todo.



Red5: dispondréis de todas las armas.



Wamprat: todos los ítems a la vista.

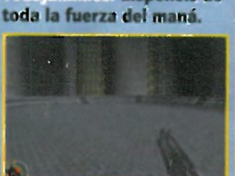


Yodajammies: disponéis de toda la fuerza del maná.

Raccoonking: ahora sois el Jedi Supremo.



Imayoda: así seréis el Maestro Luminoso.



Sithlord: con este código os meteréis en la piel del maestro Tenebroso.



5858lvr: todo el mapa a la vista.



Slowmo: de esta manera ralentizaréis el juego notablemente.



Rogue Squadron

Para activar estos trucos, debemos introducir el código deseado en la ventana CLAVE de la pantalla de configuración.



Vidas infinitas



Pase lo que pase, nuestro marcador de vidas (parte superior izquierda) siempre marcará 3.

AT-ST

CHICKEN: El AT-ST es sin duda el vehículo más original con el que podemos jugar.

Director

Sigue los pasos del apartado anterior pero seleccionando finalmente la opción EN EL CINE y podremos contemplar las escenas introductorias del juego.



Sala de muestras



Tras introducir la clave, pulsa sobre el botón LISTA y después en MEJORES PUNTUACIONES. Ahora, ya estamos en la sala de Muestras. Selecciona SALON DE CONCIERTOS y podrás escuchar cada uno de los temas de la banda sonora acompañados de animaciones 3D de todos los vehículos y naves que aparecen durante el juego.

EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA



Las aventuras de Obi-Wan Kenobi, Qui Jon y Anakin Skywalker serán algo menos épicas desde que los trucos nos permiten superar algunas barreras infranqueables.

Activar los trucos

Pulsa BackSpace mientras juegas y verás un cuadro de diálogo.

Energía a tope



Para llenar la barra de energía hay que escribir Full Healt... y se acabaron los problemas de comer a deshora.

Todas las armas y munición



Para disponer de todo el arsenal de armas y munición escribe I Like To Cheat en el cuadro de diálogo.

Muros flexibles

Escribe Drop a Beat y verás cómo todo se mueve y gira a nuestro alrededor como si se tratara de gelatina.

Ver créditos



Para ver los créditos del juego escribe Gurshick. Aparecerán un montón de nombres.

Jugar con distintos personajes

Para jugar con distintos personajes sólo debemos introducir los siguientes códigos:



Iamqueen: para jugar como la Reina Amidala.



Iamquigon: nos convertimos en Qui-Gon Jin.



Iampanaka: jugar con Panaka.



Iamobi: jugar con Obi-Wan Kenobi.

Vista 1ª persona



Escribe Naughty Naughty y jugarás con otra perspectiva.

Vista panorámica



Teclea simplemente beyond cinema. ¡Parece cine!

Racer

Uno de los juegos más impresionantes de los últimos meses: rápido, espectacular y divertido.

Dinero extra



En la pantalla donde podemos comprar componentes para nuestro vehículo, si pulsamos SHIFT + 4 + F4, en este orden, dispondremos de 1.000 créditos más (acumulables hasta cinco veces por partida).

Nintendo 64 Racer

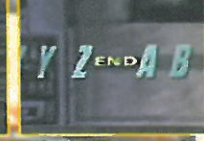
Sumérgete en el universo del Episodio I con un cartucho que revive las carreras de Vainas (traducción literal) de la película.

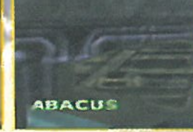
Todos los trucos











Para activar todos los trucos asegúrate de que no tienes partidas grabadas y no queda ningún jugador disponible. Elige el modo "Tournament". Introduce el nombre RRTANGENT, colócate sobre cada una de las letras y pulsa a la vez Z y L. Colócate sobre END y pulsa Z y L simultáneamente. Ahora sal del menú y pulsa L seguido de B. Vuelve a hacer la misma operación, pero esta vez escribe ABACUS, selecciona END y pulsa L seguido de A. ¿Parece difícil?, pues funciona.











Volvemos al menú principal y pulsamos C-DERECHA: aparece un mensaje como este "All Pod Racers, All Tracks Available", y se creará automáticamente un nuevo archivo llamado DBG. Ahora podrás pilotar con cualquier personaje... y competir en cualquier circuito.

Invencible





Procede igual que en el anterior truco, teclea RRJABBA. Sal pulsando END, volvemos a escribir las iniciales que queramos y seleccionamos una carrera. En un momento cualquiera de ésta, haz una pausa y pulsa IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA y ARRIBA, verás un menu de "Cheats". Activa el truco que quieras.

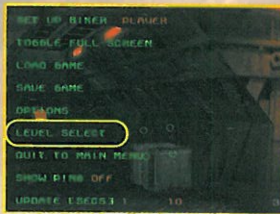
Forsaken

Para activar los siguientes trucos pausa el juego pulsando la tecla ESC y teclea BUBBLES. Ahora repite el proceso introduciendo el código correspondiente al truco que quieras activar.

Seleccionar nivel



Teclea THEFULLMONTY

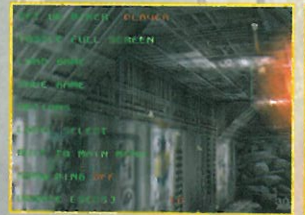


Al introducir el código, una nueva opción aparece en el meú: LEVEL SELECT



Ahora ya tienes a tu disposición la lista de niveles del juego.

Invulnerable



Teclea IAMZEUS.



A pesar de la insistencia de tus enemigos, el nivel de energía permanece inalterable.

Alto Voltaje



TITSOOT. Si has conseguido tener acceso a la nave especial puedes activar las "texturas para adultos".

Nuevos misiles



Teclea LUMBERJACKLUMBERJACKLUMBERJACKLUMBERJACK.



Ahora dispones de misiles infinitos e incluso alguno nuevo. Utiliza F7 para seleccionarlos.

Más potencia





Teclea JIMBEAM.





El rayo de plasma adquiere dos nuevos niveles de potencia y ambos son completamente nuevos y destructivos cuando tocan el fuselaje del enemigo de turno.

Commandos

Durante el juego, teclea 1982GONZO para activar el modo trucos.

Misión completa



Pulsa CTRL+ SHIFT+N y la misión acabará con un éxito rotundo y desconocido por el ejército aliado.

Invulnerable



Pulsa CTRL+i y tu personaje no se morirá ni de risa.

Contraseñas y niveles



Las contraseñas se introducen en la pantalla NUEVA PARTIDA.

NIVEL	CONTRASEÑA
-2-	4JJXB
-3-	ZDD1T
-4-	RFF1J
-5-	K4TCG
-6-	MIR4M
-7-	7QVJV
-8-	K99XC
-9-	AAAX1
-10-	JSGPW
-11-	CMODD
-12-	JGHD3
-13-	PUUWW
-14-	WT348
-15-	139P0
-16-	L9IPV
-17-	5LIMV
-18-	YJOJG
-19-	YFCWJ
-20-	GDKWT

Carmageddon 2

Configuración a la carta

```
//**************************
//      GENERAL STUFF
//**************************

12                      // Max distance from camera that peds ar
9                       // Min distance from camera that peds ca

25                      // Maximum slope that peds will walk on

0.5                     // Nearest distance to obstacles that pe
4                       // Distance from which turning to avoid

2.0                     // Buoyancy factor

300,200,150             // Points score per ped (each level)
15,10,5                 // Time score per ped (each level)

40                      // HP damage required per severing
10                      // % chance of severing occurring
8                       // Maximum survivable initial impact for
250                     // HP Damage per unit force

//**************************
//      GIBLETS
//**************************

// IMPACT GIBLETS:

0                       // Min index usable for scrapes (not imp

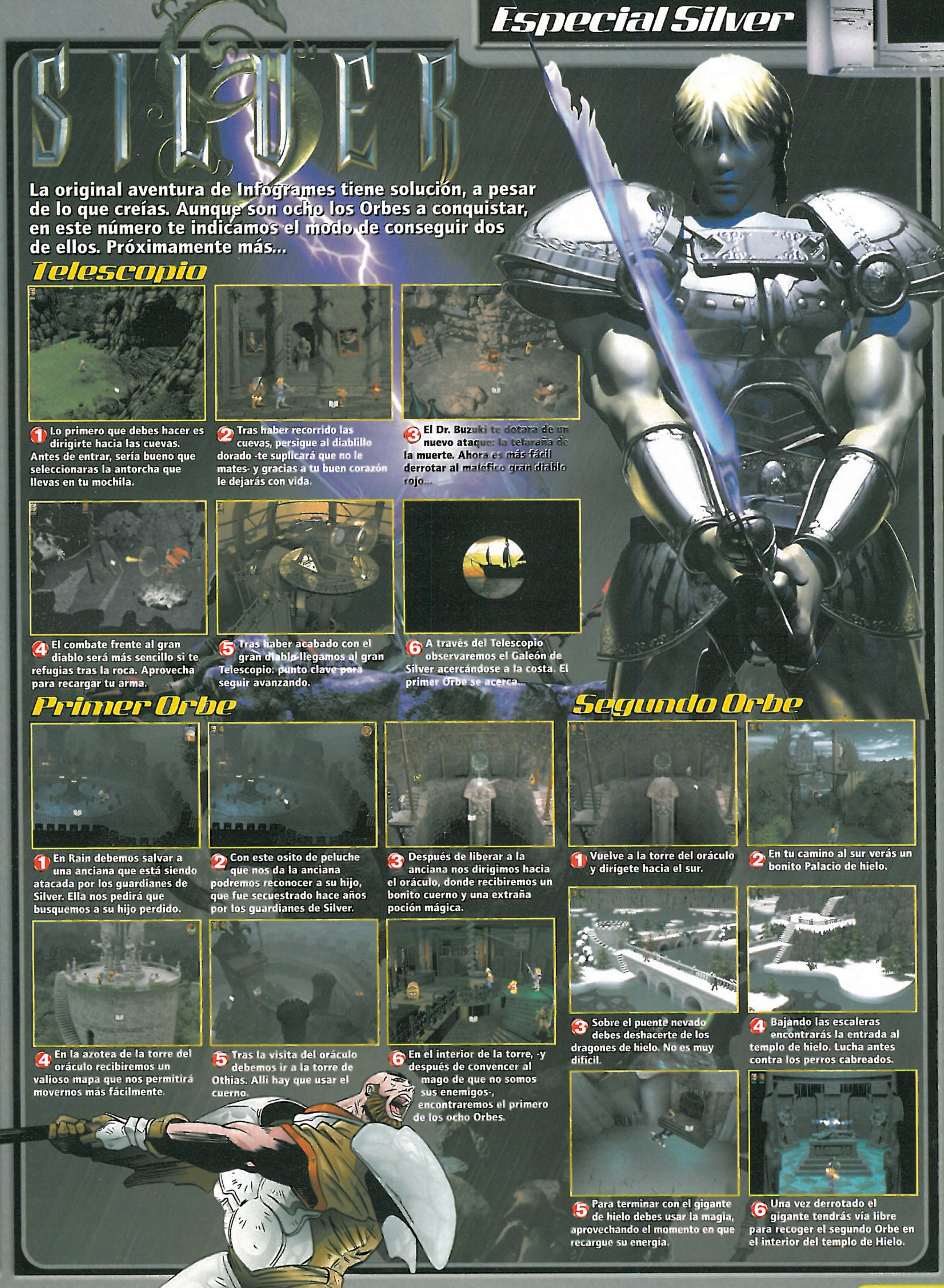
sphereclumped           // Initial position type
0.1                     // Sphere radius
```

Busca el directorio en el que instalaste Carmageddon 2. Ahora vé al directorio ..\DATA\PEDS y, utilizando un editor de textos, abre el fichero SETTINGS.TXT. Si tienes algún que otro conocimiento de inglés no tendrás ningún problema para modificar los valores correspondientes a puntuaciones, tiempos, etc... (sería altamente recomendable que te hicieras una copia de seguridad del archivo SETTINGS.TXT antes de modificarlo... por si acaso).



Ahora puedes alcanzar puntuaciones realmente altas.

SILVER



La original aventura de Infogrames tiene solución, a pesar de lo que creías. Aunque son ocho los Orbes a conquistar, en este número te indicamos el modo de conseguir dos de ellos. Próximamente más...

Telescopio

1 Lo primero que debes hacer es dirigirte hacia las cuevas. Antes de entrar, sería bueno que seleccionaras la antorcha que llevas en tu mochila.

2 Tras haber recorrido las cuevas, persigue al diablillo dorado -te suplicará que no le mates- y gracias a tu buen corazón le dejarás con vida.

3 El Dr. Buzuki te dotará de un nuevo ataque: la telaraña de la muerte. Ahora es más fácil derrotar al maléfico gran diablo rojo...

4 El combate frente al gran diablo será más sencillo si te refugias tras la roca. Aprovecha para recargar tu arma.

5 Tras haber acabado con el gran diablo llegamos al gran Telescopio: punto clave para seguir avanzando.

6 A través del Telescopio observaremos el Galeón de Silver acercándose a la costa. El primer Orbe se acerca...

Primer Orbe

1 En Rain debemos salvar a una anciana que está siendo atacada por los guardianes de Silver. Ella nos pedirá que busquemos a su hijo perdido.

2 Con este osito de peluche que nos da la anciana podremos reconocer a su hijo, que fue secuestrado hace años por los guardianes de Silver.

3 Después de liberar a la anciana nos dirigimos hacia el oráculo, donde recibiremos un bonito cuerno y una extraña poción mágica.

4 En la azotea de la torre del oráculo recibiremos un valioso mapa que nos permitirá movernos más fácilmente.

5 Tras la visita del oráculo debemos ir a la torre de Othias. Allí hay que usar el cuerno.

6 En el interior de la torre, -y después de convencer al mago de que no somos sus enemigos-, encontraremos el primero de los ocho Orbes.

Segundo Orbe

1 Vuelve a la torre del oráculo y dirígete hacia el sur.

2 En tu camino al sur verás un bonito Palacio de hielo.

3 Sobre el puente nevado debes deshacerte de los dragones de hielo. No es muy difícil.

4 Bajando las escaleras encontrarás la entrada al templo de hielo. Lucha antes contra los perros cabreados.

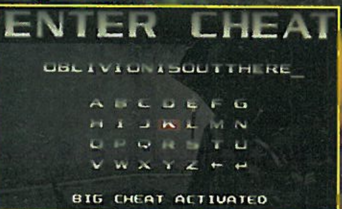
5 Para terminar con el gigante de hielo debes usar la magia, aprovechando el momento en que recargue su energía.

6 Una vez derrotado el gigante tendrás vía libre para recoger el segundo Orbe en el interior del templo de Hielo.

Turok 2

La epopeya del cazador de dinosaurios creada por Acclaim es uno de los mejores arcades de acción 3D que existen para PC. La primera parte, pionera en Nintendo 64, cosechó un notable éxito que la llevó hasta lo más alto en las listas de ventas.

El gran truco



Vé al menú CHEAT CODES e introduce OBLIVIONISOUTTHERE.

INVINCIBILITY : ON
INFINITE LIVES : ON
ALL WEAPONS : ON
UNLIMITED AMMO : ON
ALL SPECIAL OBJECTS : ON
BIG HEAD MODE : ON
TINY MODE : ON
BIG HANDS / FEET MODE : ON
STICK MODE : ON
GOURAUD MODE : ON
JUANS CHEAT : ON
ZACH ATTACK CHEAT : ON
ALL MAP : ON
BLACKOUT : ON
FROOTY STRIPES : ON
WARP: PORT OF ADIA

En el menú CHEAT tendrás un listado con todas las mejoras posibles.

Ahora puedes jugar contra enemigos minúsculos, cabezones, elegir arma, etc. También puedes utilizar la opción WARP para seleccionar un nivel en el que jugar.

Activarlos o no depende ahora del gusto del jugador.

Cabezón

Simplemente introduce la palabra BIGBADNOODLE...



... ahora a nuestros enemigos se les ve mucho mejor.

Extremidades extragrandes



Con TROMPEM apuntar será un juego de niños...

Un Ser extraño con manos y pies aleatorios.

Roller Coaster Tycoon

Ahora te mostraremos cómo hacer que tus visitantes realicen algunas acciones curiosas. Para ello pulsa sobre cualquiera de los clientes del parque y se abrirá una ventana de información. Ahora, pulsa sobre el botón NOMBRE DEL VISITANTE (tiene forma de etiqueta) e introduce los nombres que vienen a continuación:

Pintor

Renombra a tu visitante como SIMON FOSTER.



El pobre comenzará a pintar óleos por todo el parque.

Fotógrafo

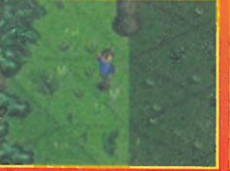
Bautízalo como CHRIS SAWYER.

Happy, happy



Renombra a tu visitante como MELANIE WARN.

Muy amable



Llama a tu protagonista KATIE BRAYSHAW.

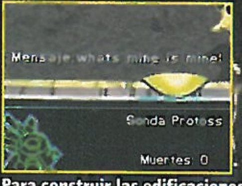
Generoso

escribe JOHN MACE. Ahora, John paga el doble por utilizar las atracciones.

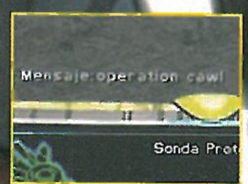
Starcraft

Pulsa Intro y, en la línea de mensaje, introduce la frase correspondiente a la mejora que quieras.

Construcción rápida



Para construir las edificaciones necesitaremos bastante cantidad de minerales. Teclea WHATS MINE IS MINE. Recibirás 500 unidades de minerales.



A continuación, teclea OPERATION CAWL y verás lo que pasa.

Las construcciones se realizan instantáneamente.

Invencible



POWER OVERWHELMING.

Una gran ayuda.

Mapa visible

Teclea BLACK SHEEP WALL.

Tu minimapa se vuelve visible.

Seleccionar nivel

Tras pulsar INTRO teclea OPHELIA.

Pulsa de nuevo INTRO y teclea el nombre del nivel al que desees acceder.



Ya estamos en el nivel deseado.

Victoria instantánea

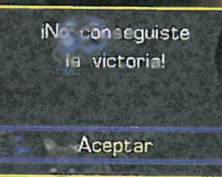


Teclea THERE IS NO COW LEVEL.

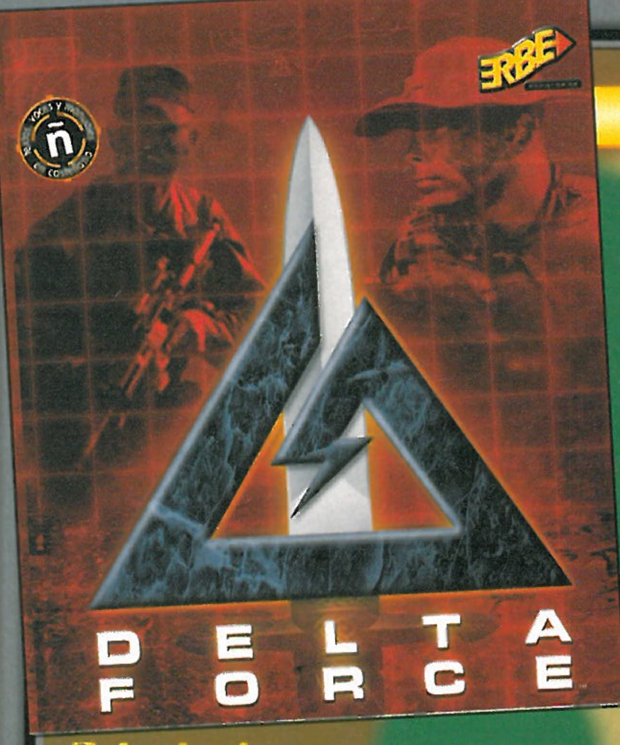


La victoria será automática.

Suicidio



GAME OVER MAN. El juego termina... voluntariamente.



Delta Force

Uno de los mejores juegos de comandos y cuerpos de élite que hay en el mercado posee algunos secretos que os van a ser de enorme ayuda a la hora de terminar con las guerras, cárteles de drogras y todos los males que acechan al mundo. Además, para más *inri*, sois americanos... y de los buenos.

Armamento

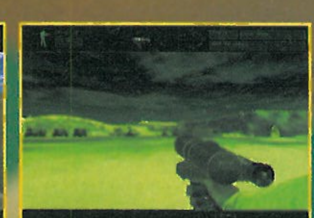
Estándar



Cuchillo KA-BAR- Aunque es un arma básica, nos será muy útil para atacar a nuestros enemigos con mucho sigilo y casi sin hacer ruido.



Granadas de Fragmentación- ¡Qué vamos a decir de estas granadas sino que son lo más socorrido para situaciones difíciles y con objetivos camuflados o escondidos tras muros o montículos!



Designador Láser- Sólo podremos usarlo bajo estricta autorización del alto mando. Con él podremos señalar objetivos para ataques con artillería pesada o cazas de combate.



Principales



Fusil M4- Este fusil de 5,56mm lleva acoplado un lanzagranadas M203 de 40mm con mira telescópica de 30 proyectiles por cargador y 18 granadas. Suena bien ¿no?



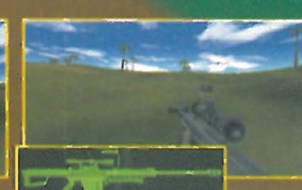
Subfusil MP5 9mm- Subfusil con silenciador integral y un cargador de 30 proyectiles. Es perfecto para misiones de infiltración ya que apenas son audibles sus disparos.



M249 SAW- Es el arma con mayor poder de fuego. Provista de 200 proyectiles por caja es un arma ideal para atacar formaciones de soldados enemigos o convoys.



Rifle Francotirador Remington M401A1 7,62mm- Este Rifle es un arma exclusivamente destinada a misiones de francotirador donde es necesaria cierta tranquilidad para apuntar.



Rifle Francotirador Barret Light 0,50- Se trata de un rifle pesado pero muy potente, diseñado para misiones de penetración a distancia. Acústicamente es todo un escándalo.

Secundarias



Cargas Satchel- Dispondremos de dos cargas cuando elijamos ésta como arma secundaria, transportándolas en una mochila. Se activan mediante un dispositivo de radio.



Cargas Claymore M18- También dispondremos de dos, pero estas cargas además poseen un sensor de movimiento y un "pulsador" (dispositivo de disparo a distancia) para explosionarlas de lejos.



2 LAW- Con este lanzacohetes portátil antiblindaje de un solo disparo acabaremos con cualquier tipo de vehículo de un modo rápido y eficaz. Heremos mucho ruido, pero es espectacular.

Personales



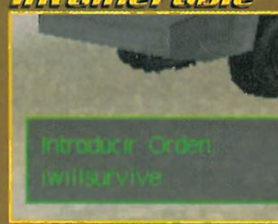
Pistola de Operaciones Especiales 0,45- Esta es un arma reglamentaria con cargador de 7 proyectiles y digna de toda nuestra confianza en los momentos más difíciles... aunque mejor no estar en ellos.



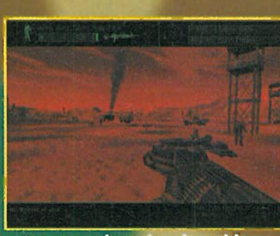
Pistola 0,22 de Alto Estándar- Con un cargador de 9 proyectiles y silenciador se muestra especialmente precisa en distancias cortas y en misiones muy específicas.

Para activar el modo truco, pulsa la tecla Ñ durante el juego para abrir la ventana de diálogo e introduce los sigientes códigos:

Invulnerable

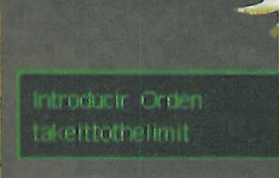


Con IWILLSURVIVE...



... tu comando es invulnerable y nada te hace daño.

Munición infinita

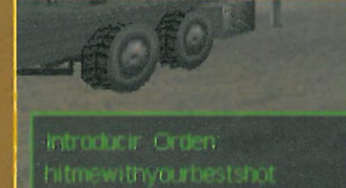


Si tecleas TAKEITTOTHELIMIT...



... un escueto mensaje (CAGAO) confirma que el código ha sido introducido correctamente.

Más inteligente

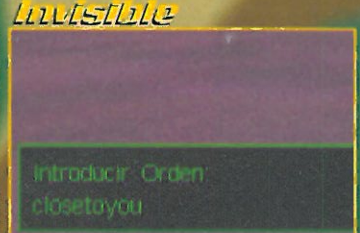


Teclea HITMEWITHYOURBESTSHOT y...

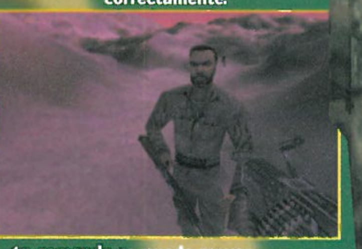


... tu ordenador de apoyo resulta "más competente".

Invisible



Con CLOSETOYOU...



... tu comando se puede mover libremente sin ser visto.

Listas de éxitos

Por sistemas



SONY Playstation



1. **Metal Gear Solid** — Hideo Kojima se ha superado... *Konami*
2. **Driver** — Persecuciones de coches a toda velocidad. *Reflections/GTInteractive*
3. **Ridge Racer Type 4** — El mejor Ridge Racer de todos los tiempos. *Namco*

Todos hablan de él, todos juegan con él... y todos le votan a él.

NINTENDO 64



1. **The Legend of Zelda** — Link en su aventura más grande. *Nintendo*
2. **Int. SuperStars Soccer 98** — El mejor juego de fútbol de la historia. *Konami*
3. **Banjo Kazooie** — Plataformas 3D con gráficos espectaculares. *Nintendo*

Todavía le queda mucha cuerda antes de dejar la primera posición. ¿Será derrotado por su nueva secuela...?

NINTENDO Game Boy Color



1. **The Legend of Zelda DX** — Una aventura gigante en miniatura. *Nintendo*
2. **Super Mario Bros. DeLuxe** — La versión del clásico de NES en tu portátil. *Nintendo*
3. **R-Type DX** — El clásico de Irem viene cargadito de sorpresas. *Irem/Acclaim*

Sumérgete con Zelda en la mayor aventura portátil... y eso que ha tiene un tiempecillo.

PC





1. **Outcast** — El mejor juego del momento... y sin aceleración 3D. *Infogrames*
2. **Star Wars Episodio I: Racer** — Disfruta con Anakin y su POD Racer. *LucasArts*
3. **Delta Force** — Uno de los mejores juegos de *comandos*. *Novalogic*

Todos hablaremos de un antes y un después de Outcast.

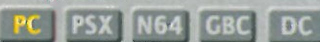
Vues Top


Sube


Baja

1 Outcast

La mejor epopeya fantástica.
Infogrames

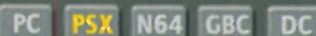
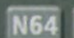
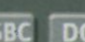






2 Metal Gear Solid

¡¡Queremos otra parte más!!
Konami





3 The Legend of Zelda

¿Cantarán realmente las Ocarinas?
Nintendo

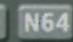
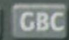
PC PSX N64 GBC DC





4 Star Wars Ep. I Racer

A 1.000 Km/h con tu POD Racer.
LucasArts

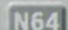
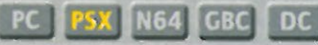




5 Driver

Un ex-policía sin escrúpulos.
Reflections/GTInteractive







Por países





E.E.U.U.

1. **Super Smash Bros** — Nintendo 64
2. **Star Wars Ep. I: Racer** — Nintendo 64
3. **Driver** — PlayStation

Japón

1. **Yugioh II Dark Dual** — PlayStation
2. **Dino Crisis** — PlayStation
3. **Ape´s Scape** — PlayStation



 Se mantiene

 Nueva entrada



Int. SuperStars Soccer 98

El fútbol de las súper estrellas.
Konami







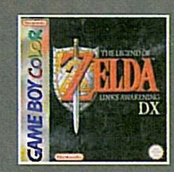


The Legend of Zelda DX

Link, la leyenda y el Gran Pez...
Nintendo









Banjo Kazooie

¿Necesitamos más?
Nintendo









Super Mario Bros. Deluxe

El clásico de NES, ahora portátil.
Nintendo







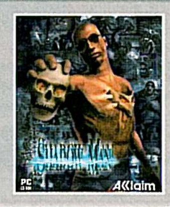


ShadowMan

Horror en la Zona Muerta.
Acclaim







Inglaterra

1. **Driver** PlayStation
2. **Syphon Filter** PlayStation
3. **Silent Hill** PlayStation

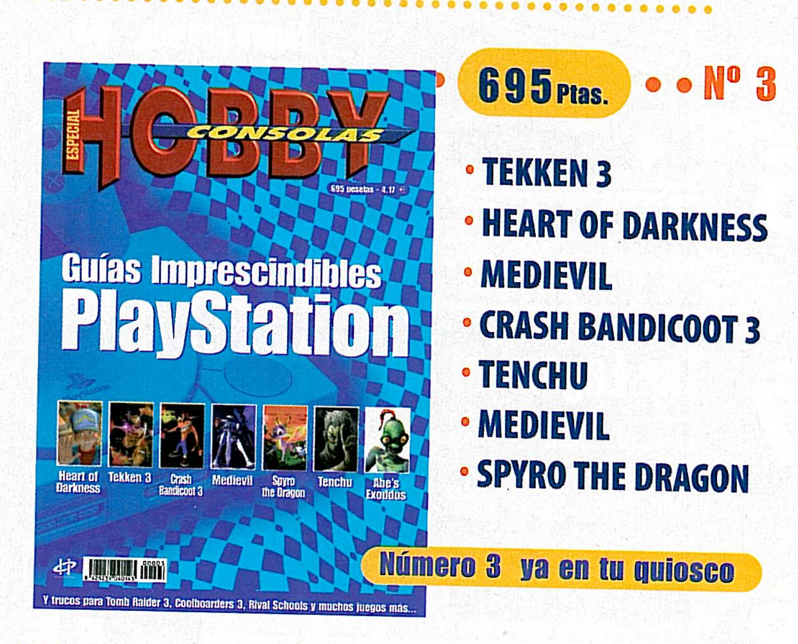


Nuestro nº 1

Outcast

Infogrames nos ha demostrado que la aceleración 3D está muy bien pero es accesoria. Sin ella se pueden realizar buenos juegos... y Outcast es el mejor ejemplo de que esto es así.
Jugar con él es toda una delicia para los sentidos: cada escenario es una instantánea creada con un gusto exquisito que ha sido ambientada con los coros e instrumentos de la orquesta Filarmónica de Moscú. Su posición de privilegio en esta lista confirma que es el mejor... 'caiga quien caiga'.

Totales para
gos favoritos.



695 Ptas. • • Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • Nº 2

- TUROK 2 • FIFA: RM98
- V-RALLY 99 • F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca __/__
Fecha y Firma

NAOMI

Menor precio, mayor calidad

Seguramente muchos hemos oído hablar de Naomi: la nueva placa que da vida a las máquinas recreativas de SEGA. Desde allí, nos aseguran que la tecnología que utiliza es idéntica a la de su nueva consola Dreamcast. Con este artículo, saldremos de dudas.

SEGA Enterprises tiene dos divisiones que, a su vez, son dos empresas completamente independientes: SEGA Consumer y SEGA Amusements. La primera es la empresa de las consolas, la de «Sonic» y Mega Drive, la de Saturn y «Panzer Dragoon». La otra es la responsable de las recreativas, de las viejas glorias como «After Burner», «Thunder Blade», «Sega Rally», «Virtua Cop» o «Virtua Racing». Ambas se complementan, son dos caras que pertenecen a la misma moneda y que tienen en los videojuegos su razón de ser. Así ha ocurrido durante mucho tiempo con juegos como «Golden Axe» o «Virtua Racing»: que han aparecido primero en las recreativas y después en las consolas.

Con Dreamcast y Naomi pasa algo parecido salvo que SEGA ha decidido incluir la misma placa en ambos sistemas.

El mueble *U-prise* ocupa muy poco espacio por lo que SEGA podría inundar en breve cualquier local que tenga una esquinita libre.

En el sector recreativo, la tecnología que se utiliza es más cara, sin embargo Naomi es una placa barata de inmenso poder tecnológico que barre en costes a los Model 3. Para que os hagáis una idea, una placa de Naomi cuesta unas 300.000 ptas. mientras que la de cualquier Model 3 ronda los tres millones. La diferencia habla por sí sola. Dreamcast no es actualizable, a diferencia de Naomi que puede conectarse con otras placas para multiplicar su potencia. Esto da ventaja al sistema recreativo frente al doméstico, aunque la estrategia de SEGA parece clara: realizar bombazos como «Crazy Taxi» para después pasarlos a Dreamcast con muy poca pérdida de calidad. Sinceramente, poder disfrutar de conversiones perfectas de juegos recreativos en nuestra casa por menos de 10.000 ptas, es una razón más que suficiente para que miles de usuarios se decanten por la nueva máquina de SEGA. Además, podrán salvar las partidas en el VMS de Dreamcast y llevárselo a los recreativos, ya que este dispositivo es compatible con ambos sistemas.



Los muebles realizados por AM#4 son súper cómodos y funcionales. Jugar a «Crazy Taxi» *linkados* puede ser una experiencia parecida a la de hacerlo con una Dreamcast por internet.

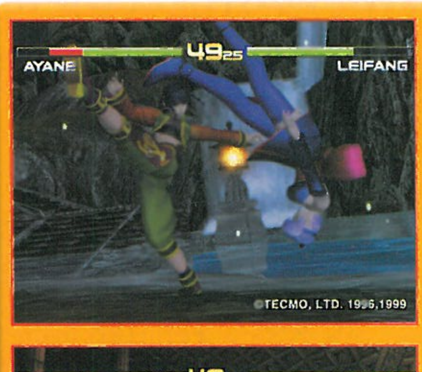
Yu Suzuki –creador de juegos míticos como «Outrun», «Virtua Figther» o «Daytona USA»– está trabajando en un proyecto llamado Ferrari 355. Este juego usará seis placas Naomi en pararelo con un coste menor al de un Model 3 avanzado y una potencia diez veces superior. A partir de aquí surge la pregunta: ¿Cómo se las apañará SEGA para convertir juegos así sin perder calidad en la versión doméstica? Es el momento de pasar de la teoría a la práctica y a Dreamcast le queda menos de un mes.

Nacho



Crazy Taxy & Cía...

Uno de los lanzamientos más importantes es «Crazy Taxi» –que podemos encontrar en muchos salones recreativos–. Nuestro rol en el juego es hacer de taxista compitiendo contra el tiempo mientras recogemos el máximo número de clientes para ganar puntos y tiempo extra. A pesar de tratarse de una sola placa Naomi, la conversión requerirá de ciertos retoques en las opciones del juego, ya que el modo arcade está muy limitado.





Compañías con Naomi

Compañías como Capcom, Tecmo, Video System o Jaleco, entre otras, lanzarán sus juegos recreativos bajo la nueva placa de SEGA. Capcom ya lo hizo con «Power Stone» hace unos meses y es ahora Tecmo la que nos sorprende con la segunda parte de «Dead or Alive». Team Ninja –equipo de desarrollo del juego– lleva ya bastante tiempo programándolo. Las pocas novedades que ha incluido por ahora se reparten entre el apartado gráfico y el número de personajes. A los primeros no se les puede poner *pegas*: miles de polígonos, efectos de luz, personajes gigantescos y un sinfín de escenarios que plantarán cara al ya *abuelete* «Virtua Fighter 3». Por supuesto, su presencia en Dreamcast está asegurada. Hasta entonces, sólo podremos jugar en los recreativos.



¿Qué es Internet? Pues sin profundizar mucho, podríamos afirmar que Internet es una red global de ordenadores que permite a varios millones de internautas compartir e intercambiar información.

Diversión a top INTE

Vamos a imaginar miles de ordenadores de todo el mundo conectados entre sí. Pues podríamos decir que Internet es algo parecido: una red global de ordenadores que permite a varios millones de internautas compartir e intercambiar información. Los cientos de miles de ordenadores conectados almacenan cantidades ingentes de datos a los que se puede acceder desde un PC o un Macintosh cuándo y dónde se desee.

Ya sea desde casa, desde el colegio o incluso mientras se viaja. Si nos conectamos a Internet desde España es igual de fácil acceder a la información contenida en otro ordenador de Francia o EE.UU. que acceder a la de tu vecino.

¿Qué se necesita?

Evidentemente ya lo hemos dicho: un PC o un Macintosh... por lo menos hasta que llegue Dreamcast. Si tenemos un PC, como mínimo ha de ser un Pentium 100, aunque lo ideal es disponer de un Pentium III que ya trae capacidades específicas para navegar por la red. Windows 95 contiene el software necesario para conectarse a través de un proveedor, sin embargo recomendamos utilizar Windows 98.

También es necesario un dispositivo que se *entienda* con la red telefónica: un módem que vaya a una velocidad mínima de 36,6Kb, aunque recomendamos utilizar uno de 56Kb. Ya hay algunos en el mercado a muy buen precio. Por supuesto también se precisa una línea telefónica y un navegador, es decir, el software que nos va a permitir disfrutar al máximo de la Red.

Dos son los navegadores líderes en este momento: Microsoft Internet Explorer y Netscape Navigator, ambos con capacidades muy parecidas.

Finalmente, necesitamos alguien que nos abra las puertas de Internet. En este caso, ese servicio lo prestan los proveedores. Ellos son los encargados de darnos una dirección de correo electrónico, un número de teléfono local para acceder a ella y el soporte técnico en caso de problemas.

¿Cuánto cuesta internet?

A pesar de lo que hemos oído en algunos medios de comunicación, conectarnos a Internet no tiene porqué resultar caro. Todo depende del uso que hagamos de nuestra conexión.

Los gastos a los que tenemos que enfrentarnos son la cuota de conexión a un proveedor y las llamadas de teléfono. La mayoría de los proveedores disponen de ofertas anuales y en algunos casos incluso regalan el módem.

Últimamente, algunas empresas han decidio ofrecer conexión gratuita a Internet, como Teleline (http://www.teleline.es), Airtel (http://www.airtel.es), Uni2 (http://www.uni2.es), o Retevisión (http://www.retevision.es).

Una advertencia: Resulta mucho más barato conectarse a Internet a partir de las diez de la noche, ya que la tarifa teléfonica baja considerablemente.

¿Qué se puede hacer en Internet?

Una vez que estamos conectados a la red entramos a forman parte de una comuni-

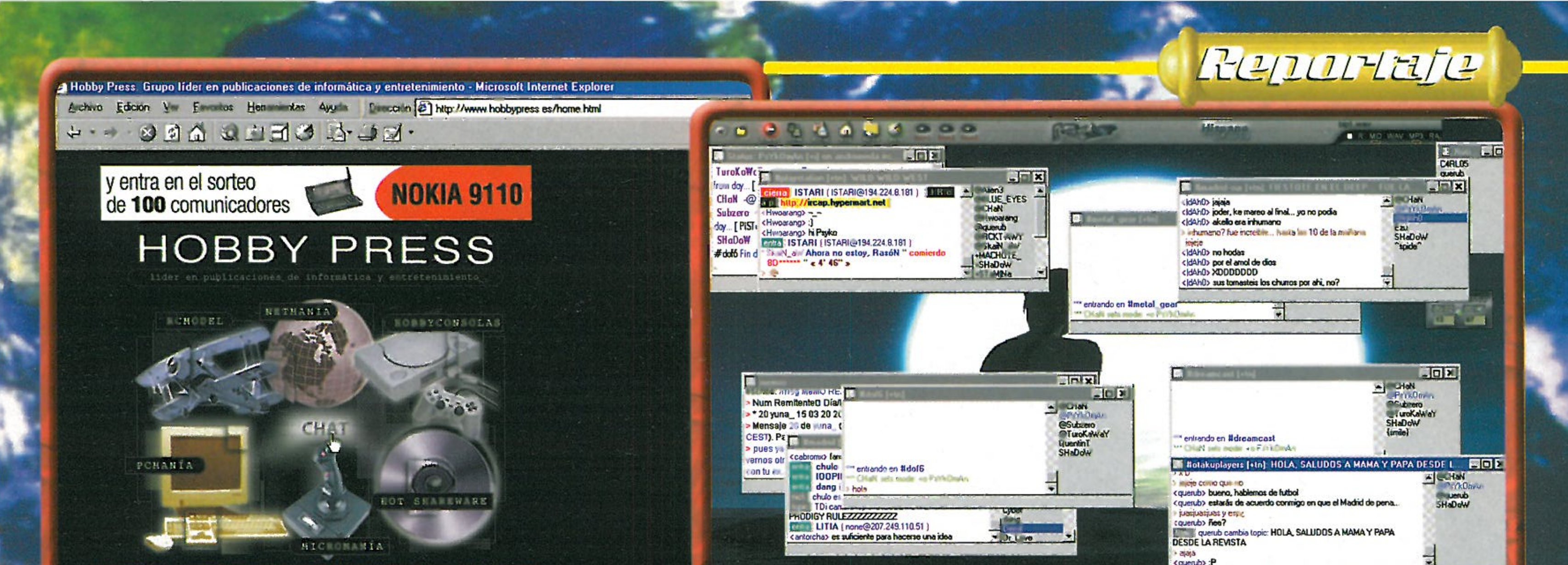
¡Un refresco y a toda vela!

Si aún no tienes muy claro qué eso de navegar por Internet, una buena forma de probarlo es a través de los Cibercafés. Se trata de establecimientos que combinan el ambiente de una cafetería con el de una sala de ordenadores.

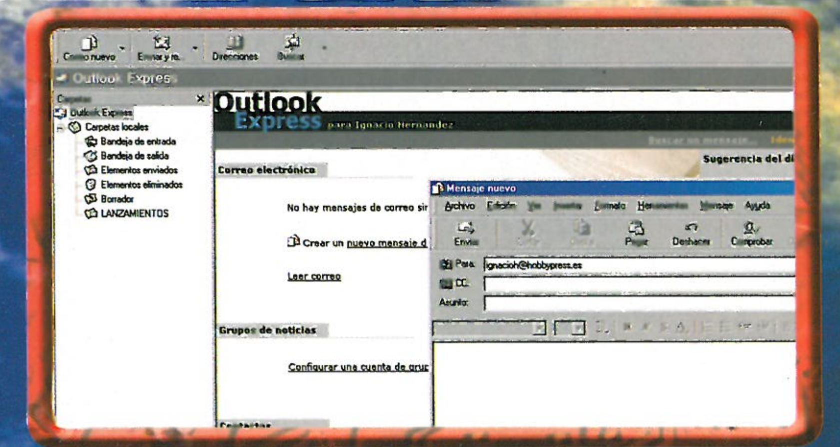
Allí tendrás la posibilidad de relacionarte con otras personas con conocimientos más o menos profundos sobre Internet. Si necesitas ayuda en algún momento, siempre podrás contar con el apoyo de los empleados del local. Generalmente, se paga por hora de conexión y con un par de horas en un Cibercafé tendrás una idea aproximada de lo que te puede ofrecer la *red de redes*.

En estos establecimientos no se ofertan únicamente servicios de conexión a la red: en algunos de ellos podemos enviar y recibir correos electrónicos, comprar en cualquier tienda virtual que se precie (tirando de tarjeta de crédito, por supuesto), charlar con otros internautas en foros de discusión o leer las noticias más recientes sobre los temas que queramos.

También podemos imprimir (pagando por ello) cualquier documento que nos hayamos bajado de la red y trasladarlo a nuestro equipo, consultar a un servicio técnico o descargarnos software y actualizaciones de los programas y juegos que más nos gusten.



...e con... RNET



dad electrónica de más de 100 millones de personas. Algunos de los servicios que nos permite Internet son los siguientes:

Correo electrónico, es el servicio más utilizado. Gracias a él se pueden enviar mensajes a cualquier persona que disponga de conexión. Los mensajes abarcan tanto textos como imágenes e incluso archivos de sonido y vídeo.

La World Wide Web es el aspecto más vistoso de Internet, el escaparate. Miles de páginas multimedia (con sonido, imágenes, vídeo...) a las que podemos acceder en busca de cualquier información que se nos ocurra. Además, haciendo *clic* en cualquier parte de la página podemos pasar de un sitio a otro de una manera rápida y sencilla. Cada día aparecen cientos de páginas Web nuevas, ya que cualquiera puede poner la suya –incluso nosotros–. Para encontrar la información que necesitamos debemos utilizar los buscadores: páginas dedicadas a organizar y clasificar temáticamente todos los webs.

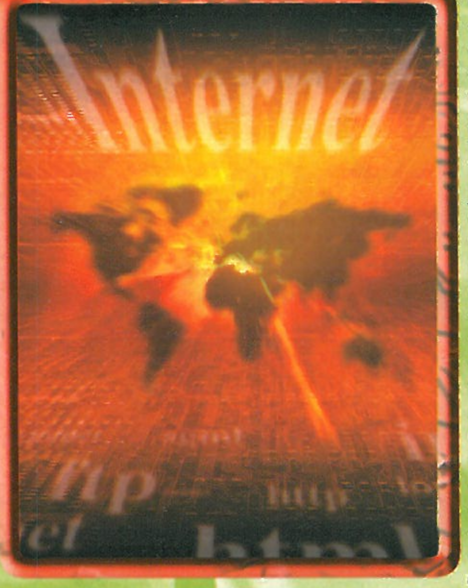
Internet contiene millones de Gigabytes de software y millones de ficheros a los que se puede accerder fácilmente mediante un proceso denominado FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros) que nos permite conectarnos a un ordenador y copiar sus archivos en nuestro disco duro.

Si lo que nos apetece es mantener una conversación con otros cibernautas conectados en ese momento, podemos hacerlo en los muchísimos *chat* que hay por la red. Es uno de los servicios más divertidos y nos permite, entre otras cosas, hacer nuevas amistades.

Y todo esto no es más que el principio...

Oscar

Los origenes de la red



En sus comienzos, Internet era una red militar. Nació en 1969 cuando el Departamento de Defensa de los Estados Unidos encargó al Centro de proyectos e Investigaciones Avanzadas la creación de ARPANET: una gran red de ordenadores para uso militar. Así se creo un sistema que enviaba la información dividida en *paquetes de datos*. Este sistema, llamado TCP/IP permitía que los datos se movieran libremente por la red. Así, si uno de los ordenadores se estropeaba, los datos llegaban a su destino por rutas alternativas.

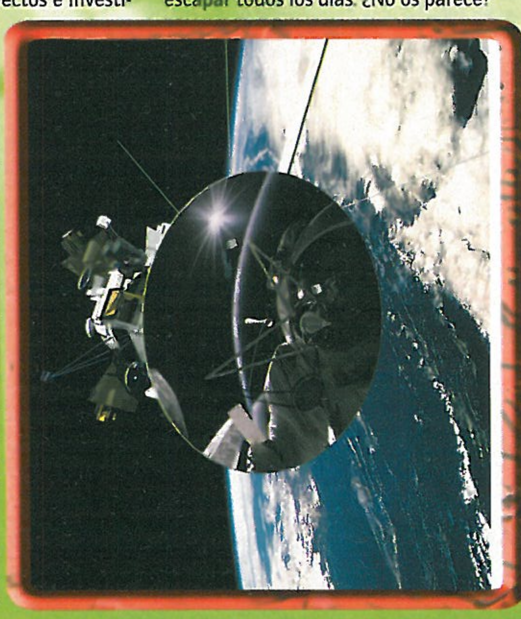
A comienzos de los años ochenta, el Departamento de Defensa dejó de usar ARPANET y se conservó lo que ahora conocemos como Internet.

Una de las grandes ventajas que otorgan a Internet un futuro esperanzador es el hecho de que cualquier usuario que tenga un ordenador, ciertos conocimientos en el uso de aplicaciones de creación de páginas web, y mucha imaginación, puede publicar sin apenas coste sus propias webs.

Ya tengan que ver con videojuegos, cine, música o cualquier displina artística, internet se ha convertido en un impulsor de las inquietudes de muchas personas que han encontrado en sus tripas el medio de comunicación perfecto para dar a conocer su trabajo al resto del mundo.

A día de hoy, Internet ya mueve un volumen muy respetable de negocio, aunque en los próximos años asistiremos a la eclosión definitiva y a la expasión masiva de un medio de comunicación condenado a ser la herramienta de trabajo, estudio y difusión de conocimiento de miles de millones de personas en todo el mundo...

Y una oportunidad así no se puede dejar escapar todos los días. ¿No os parece?



¡Toma Control!

Mes a mes daremos cumplida cuenta de todas las novedades que aparezcan en el mercado del hardware: periféricos, tarjetas, accesorios, dispositivos... objetos todos, ya sean para Pc o consolas, destinados a mejorar algún aspecto concreto de un juego.



PC Trident PAD de Logic 3

Similar —en forma y funciones— al pad de N64 y con más de ocho botones disponibles, una cruz digital (D-pad) y un stick analógico, el Trident PAD nos brindará a todos los usuarios de PC la oportunidad de disfrutar de un mando más cómodo y versátil. Cuesta aproximadamente unas 4.000 ptas.

PC Works Four Point Surround

Sonido Surround gracias a Creative Labs. Esta pequeña maravilla consta de cuatro altavoces tweeter –agudos– y un subwoofer –graves– que trabajan con canales independientes. La conjunción de todos producen el fascinante efecto envolvente o 3D. Cuesta alrededor de 15.000 ptas.

Predator Digital 3D

Trust presenta un joystick muy avanzado que está enfocado a los juegos de acción 3D que necesitan de un tercer eje (alto, largo y ancho). Con ocho botones para jugar sin límites, Predator Digital 3D permite la rotación del stick para el control de los desplazamientos laterales y balanceos. Además, su base proporciona una gran estabilidad aunque realicemos bruscos movimientos. Si queremos disfrutar de los juegos como antaño, Predator Digital 3D es una buena opción. Cuesta unas 4.990 ptas.



WingMan Gaming Mouse

Si nos consideramos unos sibaritas de los juegos 3D y anhelamos más precisión de disparo con nuestro ratón, es hora de que echemos un vistazo al nuevo WingMan Gaming Mouse: el primer puntero diseñado exclusivamente para obtener rendimientos óptimos en videojuegos. Este dispositivo realiza más lecturas de movimiento por segundo que un ratón convencional, por lo que es mucho más rápido y preciso. Gracias a la conexión USB configurarlo será coser y cantar. Su precio es de 6.000 ptas.

Dreamcast Gun

La nueva máquina de SEGA traerá consigo un buen puñado de periféricos: la pistola, en este caso, tiene una precisión muy alta y nos permite conectarle el VMS. Se venderá junto con el juego «The House of the Death 2» a un precio de 13.990 ptas.

FragMaster

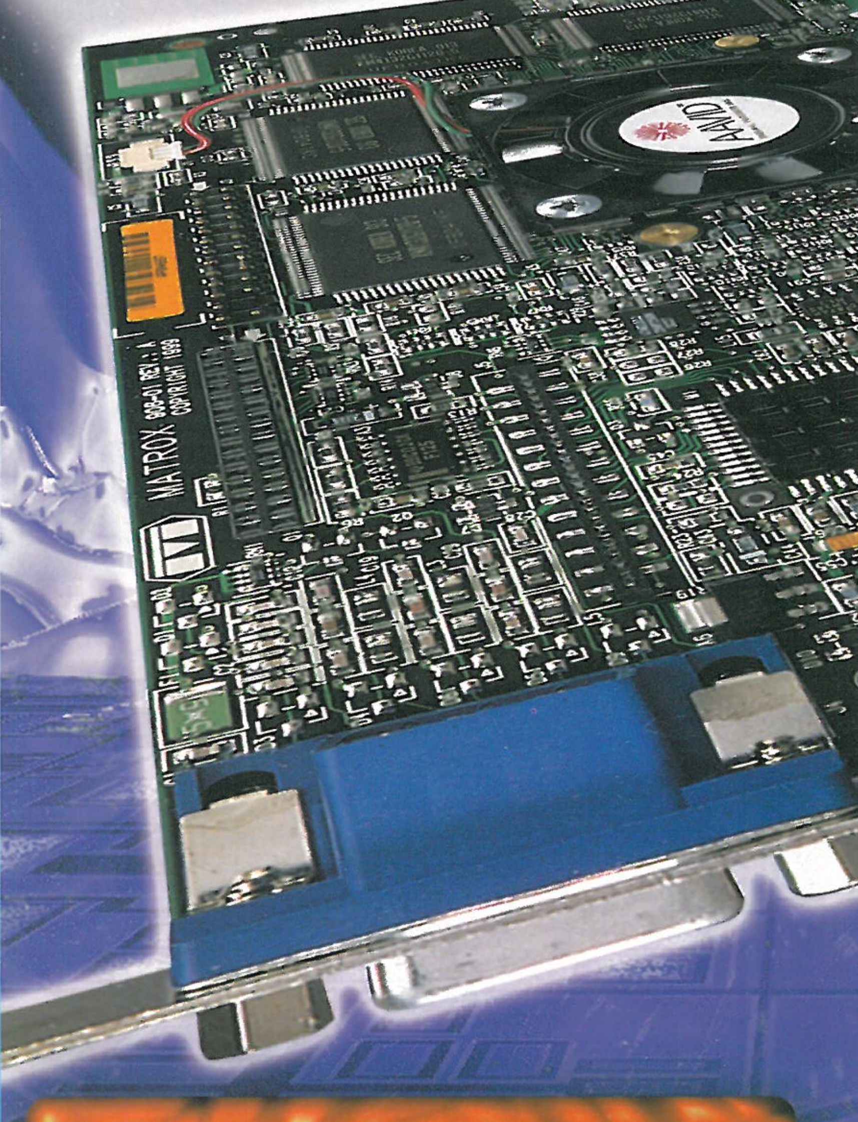
Curioso mando de control para nuestro PC. FragMaster está enfocado a los juegos tipo "Quake" y aunque se utiliza como un volante, tiene un buen número de botones configurables que nos va a permitir usarlo con cualquier programa. Todos los movimientos típicos de estos títulos serán más sencillos de ejecutar: el strafe o los giros rápidos de 180°. ¿Su precio?, 15.990 ptas.

Race Leader F.B.

Una de las mejores experiencias que pueden ocurrirle a un jugador es disfrutar de un juego de velocidad a una resolución de más de 1.200 pixel y con un volante como este Race Leader Force Feedback a los mandos. Este modelo cuenta con efectos de fuerza que pueden ser calibrados desde Windows. El sistema de anclaje se realiza mediante las tradicionales ventosas –preferimos las pinzas–. Un volante robusto y a un precio muy asequible: 16.990 ptas.

Todo por los gráficos

Las tarjetas aceleradoras se especializan en los gráficos. Consiguen que nuestros juegos funcionen de manera más rápida, con decenas de efectos visuales de todo tipo y, además, descargan a la CPU de trabajo para que se dedique a otras tareas. Los resultados saltan a la vista: cualquier juego mejora más de un 300%. ¿Quién no quiere una?



En informática, como en la vida misma, la especialización es necesaria si queremos obtener los mejores resultados: y es que al centrar nuestros esfuerzos en una sóla tarea conseguimos sobre ésta un mayor dominio y rapidez en la ejecución. En el mundo informático sucede algo parecido: cada componente del ordenador se dedica a una función concreta. El procesador realiza todos los cálculos y operaciones, el disco duro se encarga de almacenar los datos, la tarjeta de audio emite la música y otros efectos sonoros y el monitor representa lo que la tarjeta de vídeo le envía.

Las Voodoo3 son las tarjetas aceleradoras más potentes, y vendidas, del mercado.

Las antiguas tarjetas de vídeo han ejecutado bien su función durante mucho tiempo, pero ahora, sobre todo si hablamos de juegos, necesitamos más potencia y mayores prestaciones. Es en este punto donde entran en escena las llamadas tarjetas aceleradoras, o tarjetas gráficas 3D.

¿Qué es una tarjeta 3D?

Básicamente, son unos componentes que deben colocarse en el interior del PC y que se especializan en el manejo de gráficos y polígonos que forman complejos entornos tridimensionales. Éstas incorporan poderosos chips gráficos que liberan de trabajo a la CPU (el microprocesador principal) permitiendo que los juegos funcionen más rápido, de una manera más fluida y con unos efectos visuales mucho más espectaculares. En la actualidad, la tecnología en la aceleración gráfica ha avanzado mucho. Las tarjetas de hoy en día son mucho más potentes que las primeras que aparecieron. Obviamente, pero ¿alguien recuerda las primeras Voodoo?

Los fabricantes más prestigiosos son -por la calidad de sus productos- ATI, 3dfx, NVIDIA y Matrox. Elegir entre ellos y cualesquiera de sus tarjetas no es una tarea sencilla. Cada producto tiene sus ventajas e inconvenientes y escoger bien es fundamental para que los juegos funcionen *como Dios manda* y no haya que cambiarlas *cada dos por tres*.

En cualquier caso, lo que está claro es que si jugar es uno de los objetivos prioritarios del ordenador, una tarjeta aceleradora es imprescindible tanto como lo puede ser un joystick, un gamepad o el lector de CD-ROM. Pero no queremos engañar a nadie, la mayoría de los juegos también pueden funcionar sin tarjetas aceleradoras aunque el resultado final es bastante inferior. Las imágenes que solemos publicar en la revista siempre son tomadas utilizando las tarjetas aceleradoras más potentes. ¿Suelen ser impresionantes, no? Pues ese es el resultado que se consigue gracias al uso de estos maravillosos inventos.

Maite



Los juegos que aprovechan bien la aceleración gráfica son bastante espectaculares visualmente.

Los idiomas de las tarjetas

Los programas se comunican con las tarjetas en un idioma especial -que podemos llamar coloquialmente "APIs"-. Si la tarjeta no es compatible con el lenguaje que utiliza el juego no funcionará y no será acelerado, lo que quiere decir que el dinero gastado en la tarjeta no habrá servido para nada.



Las tarjetas 3dfx (Voodoo2 en la imagen) utilizan las API Glide, propiedad de la compañía.

Los lenguajes más utilizados son DirectX, OpenGL y Glide. Los dos primeros suelen darse en todas las tarjetas; el último en los productos equipados con los chips de 3dfx. La ventaja de DirectX es que ha sido desarrollado por la compañía Microsoft. Glide, más modesto en cambio, ha sido un estándar durante mucho tiempo, aunque haya quedando un poco olvidado. Algunos juegos son multilenguaje y pueden trabajar con varios tipos de aceleradoras. Es muy conveniente informarse sobre cualquier juego que vaya a comprarse para saber si va a funcionar o no.

«Quake III Arena» aprovechará al máximo las capacidades de las nuevas tarjetas aceleradoras.

Las explosiones son uno de los efectos más conseguidos gracias a las tarjetas 3D.

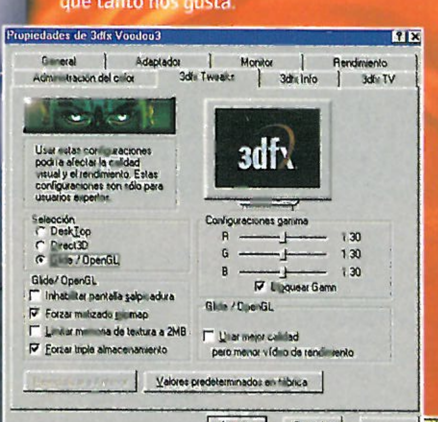


Todas las tarjetas actuales tienen una salida para conectarlas a la "tele" y jugar a lo grande.

¿Qué son y cómo se instalan?

Las tarjetas, si aplicamos una definición formal, son placas de circuitos integrados en las que se monta un potente chip gráfico y otros componentes para crear un producto especializado en el manejo de entornos 3D.

Se encargan de realizar los millones de cálculos por segundo que son necesarios para que los juegos más exigentes (y normalmente más alucinantes) se vean en nuestros monitores con esa espectacularidad que tanto nos gusta.



Conectar una tarjeta no es una de las operaciones más complicadas, pero conviene hacerlo con cuidado.

Las tarjetas no suelen ser un componente normal del ordenador, por eso es necesario que nosotros mismos, o un especialista, las instalen. Para ello hay que introducirlas por la parte en la que tienen contactos, en una ranura de expansión del ordenador. Si la tarjeta es PCI, la ranura deberá ser PCI; si la tarjeta es AGP (mucho más potente y sólo para ordenadores medianamente modernos) habrá que emplear una ranura AGP.

Una vez colocadas dentro de nuestros ordenadores hay que cargar los programas necesarios para que puedan ser utilizadas (llamados controladores o *drivers*). Se suelen incluir en un disquete o en un CD-ROM y su funcionamiento es tan simple que, a veces, es suficiente con meter el disco cuando Windows lo pide.

El proceso es bastante simple y viene muy bien explicado en los manuales. Si apareciesen problemas durante la instalación, conviene recurrir al servicio técnico.



Tarjetas y precios



¿Quieres comprarte una tarjeta aceleradora? Lee la siguiente explicación para averiguar cuál es la que más te interesa.

3dfx- Ahora mismo están centrándose exclusivamente en la última versión de su chip Voodoo3 aunque para octubre se anuncia el lanzamiento de la cuarta generación del chip. Son tarjetas de altas prestaciones compatibles con Glide, DirectX y OpenGL. Aunque no son las más rápidas, sí son las más compatibles: cualquier juego las podrá utilizar. Se pueden conseguir desde 30.000 ptas.

ATI- Este fabricante posee una amplia gama de tarjetas, todas equipadas con su chip ATI 128. Desde 8 hasta 32 Mb de memoria de vídeo, sus prestaciones son las más bajas ya que fueron las primeras. Puedes conseguir una a partir de 22.000 ptas., concretamente el modelo Fury.

Matrox- Su chip G400 ha sido el último en llegar y por tanto es el más avanzado tecnológicamente. Posee más efectos y prestaciones que el resto y además es sensiblemente más rápido. Estas tarjetas ofrecen muy buenos resultados tanto en OpenGL como en DirectX. Su máximo inconveniente es el precio: unas 46.000 ptas.

NVIDIA- Su chip más avanzado es el TNT2 (en sus diferentes versiones), aunque ya se habla de la aparición del TNT3. Quitando las Matrox, las tarjetas que llevan TNT2 son las más potentes. Creative vende la versión *ultra*, que es más rápida y tiene más memoria. Guillemot también tiene su propio modelo. La tarjeta de Creative vale 38.000 ptas. y la de Guillemot 44.000 ptas. Hay tarjetas de marcas menos conocidas que montan el chip TNT2 y son totalmente compatibles por menos de 24.000 ptas.

Este es el aspecto de una tarjeta AGP de una marca poco conocida, precio bajo y alta velocidad.

Lo que hacen...

No todas las tarjetas son iguales. Aunque hay ciertos elementos comunes (ver el cuadro "Los idiomas de las tarjetas") cada una es capaz de desarrollar unos efectos determinados. Los elementos básicos son siempre los mismos y las diferencias estriban en la inclusión de características más avanzadas.

Alpha Blending- técnica para mostrar objetos transparentes o traslúcidos.
Antialiasing- suaviza los horribles bordes dentados de los objetos.
Dithering- suavizado de los colores creando mezclas más homogéneas.
Filtering- disolución por *el método abreviado* de los píxel que aparecen al acercarnos a los objetos.
Fogging- efecto de creación de nieblas y humos con los que aumentar el realismo de los juegos.
Z-buffer- técnica que permite ahorrar trabajo: no se dibujan los objetos que no se ven.



32 bits- Profundidad de color: la mayoría de las tarjetas aceleradoras pueden trabajar con más de 4.294.967.296 de colores.

Las 10 diferencias

Aparte de la velocidad y fluidez, visualmente existen numerosas diferencias entre un juego *acelerado* y el mismo sin aceleración. Los ejemplos que aparecen más abajo son «FIFA International Soccer 99» y «PowerSlide». No hace falta ser muy observador para descubrir, en líneas generales, que las imágenes situadas a la izquierda son mucho más espectaculares y tienen mayor definición que las de la derecha. Si en lugar de acompañar este texto con imágenes estáticas, fuesen animadas, podríamos apreciar, además, que los movimientos de los objetos y los puntos de vista que adopta la cámara son mucho más detallados, suaves y realistas. Tened en cuenta que gracias al uso de este tipo de dispositivos, ordenadores relativamente lentos pueden conseguir rendimientos de procesadores muy superiores. Y eso, al final, alarga la vida de nuestro pobre Pentium 166 MMX...

Con aceleración 3D (Guillemot Xentor 32)

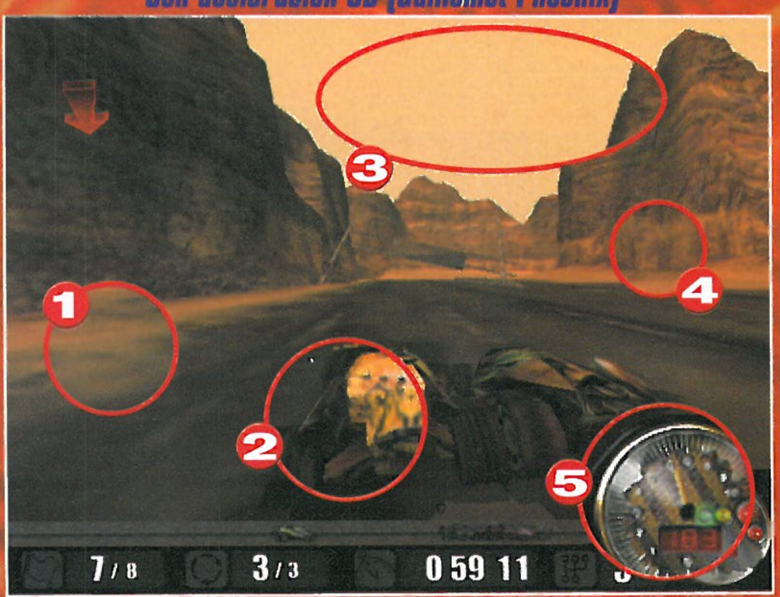


Sin aceleración 3D

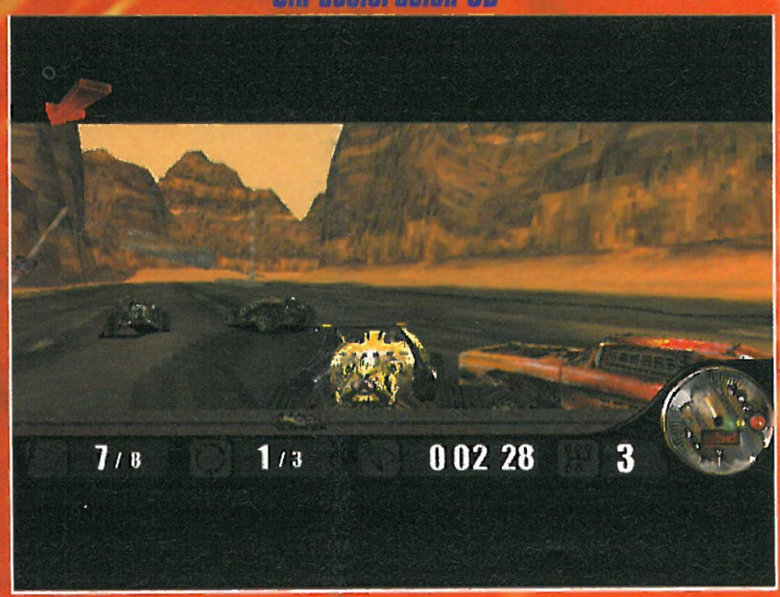


1- La especialización de la tarjeta confiere a las redes una definición más real. 2- Las sombras se dibujan sobre la marcha, según la posición del jugador y del foco de luz. 3- Los colores, y sus degradados, son más suaves. 4- Las líneas rectas se difuminan para quitar los *dientes de sierra*. 5- El público está mejor definido, menos cuadriculado.

Con aceleración 3D (Guillemot Phoenix)



Sin aceleración 3D



1- La aceleración permite detalles como los bancos de arena y nubes de polvo. 2- El dibujo del coche es más auténtico, tiene más detalle... parece *menos cuadriculado*. 3- La potencia de la aceleradora aprovecha toda la pantalla. ¡Adiós a las bandas negras! 4- El suavizado de las superficies (texturas aplicadas sobre objetos poligonales) elimina los molestos píxel que se ven en los juegos no acelerados. 5- Hasta el panel de control (velocímetro) tiene más detalles y parece más preciso.

Técnico

¿Voodoo 3 ó TNT 2?

Hola amigos, mi nombre es Juanjo Busquets, soy de Barcelona y tengo 15 años. Os escribo para que me ayudéis a elegir una nueva tarjeta 3D para mi Pentium II 400. Estoy pensando en comprar una Voodoo 3, pero he oído que la TNT 2 es bastante mejor y aquí viene mi pregunta: ¿Qué diferencias existen entre estas dos tarjetas? Otra cosa que me gustaría saber es si algún día saldrá ese fantástico juego de Konami llamado «Metal Gear Solid» para mi PC?
Me despido dando las gracias por contestar a mis preguntas y os deseo mucha suerte con vuestra revista.

Juanjo Busquets (Barcelona)

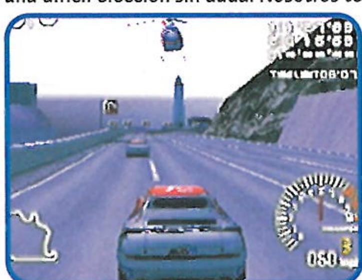
Hola Juanjo, gracias por ser uno de los primeros en enviarnos tus dudas a nuestra/vuestra revista.
La cantidad y variedad de tarjetas 3D que existen en el mercado hace muy difícil la elección de estos artilugios, por lo que entendemos tu preocupación. TNT 2 y Voodoo 3 son las nuevas tarjetas 3D que convierten nuestro PC en toda una máquina de juegos con calidad casi recreativa. Sobre tu primera pregunta, te diremos que la mejor amiga en este caso es la paciencia, por lo que recomendamos que esperes a la salida de TNT2 para que puedas comparar las posibilidades de ambas, aunque si no puedes aguantar más, vé a tu tienda favorita y compra la Voodoo 3 (este mes publicamos un reportaje sobre las tarjetas 3D que puede serte de utilidad).
Sobre la pregunta de «Metal Gear Solid» te diremos que Konami no ha desmentido ni confirmado una posible conversión, aunque después del éxito obtenido en PlayStation es difícil que alguien se resista a ganar dinero...

Diversión y Calidad

¡Hola amigos! Soy Claudio Ramírez de Sevilla y me acabo de comprar una PlayStation. Estoy alucinando con la cantidad de buenos juegos que hay para mi consola y como estoy pensando en comprarme alguno, ¿podéis ayudarme a elegir?
Los juegos son: «Gran Turismo Edición Platinum», «International SuperStar Soccer Pro 98», «FIFA 99», «Metal Gear Solid» y «Ridge Racer Type 4». Mi segunda pregunta tiene que ver con PlayStation 2, ¿es verdad que será compatible con mi actual PlayStation? Gracias por vuestra ayuda.

Claudio Menéndez (Sevilla)

Hola Claudio. Todos los juegos que has nombrado tienen una calidad a prueba de bombas (y además son divertidos), por lo que es muy fácil sucumbir a la tentación de comprarse todos. Pero como nos has pedido ayuda, te vamos a dar unos pequeños consejos para que puedas elegirlos mejor.
En cuestión de fútbol nuestra elección es «International SuperStar Soccer Pro 98» de Konami. Es mucho más divertido que «FIFA 99», pero ya se sabe que sobre gustos... «Metal Gear Solid» es de los mejores y a cualquiera que le preguntes te lo recomendará. Y por último, dejamos «Ridge Racer Type 4» de Namco y «Gran Turismo» de Sony, los dos mejores programas de conducción para PlayStation... una difícil elección sin duda. Nosotros te



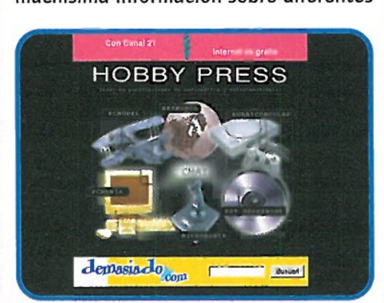
recomendamos –si te quieres gastar poco dinero– «Gran Turismo Edición Platinum» si te gusta la conducción real. Si por el contrario eres un amante de la velocidad sin complicaciones mentales... decántate por «Ridge Racer Type 4».
Tu pregunta sobre PlayStation 2 tiene respuesta afirmativa: Sony Computer Entertaiment Japan está poniendo a punto un chip que permite cargar los actuales juegos de PlayStation. De este modo, comprándote una Playstation 2 podrás disponer de tus antiguos juegos de PSX y mejorarlos, supuestamente, gracias al poder de la nueva consola.

¿Qué ofrece Internet?

Me llamo Susana Sánchez y me gustaría saber qué me puede ofrecer la tan traída y llevada "Red de Redes" (Internet). Y también me gustaría preguntaros lo que necesito para conectarme. Me despido dando las gracias de antemano y espero que saquéis muchos números más.

Susana Sánchez (Albacete)

Hola Susana, esperamos que te guste esta vuestra revista tanto como disfrutamos haciéndola. Internet ofrece al usuario muchísima información sobre diferentes



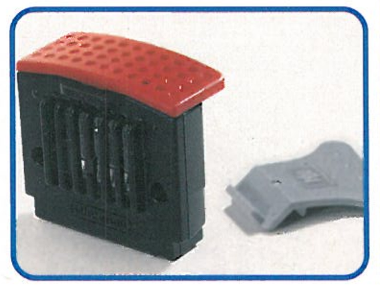
temas, es un cúmulo de datos a los que se accede mediante los navegadores o los foros de noticia, por ejemplo. Pero conectarse a Internet también te brinda la posibilidad de conocer, hablar o jugar con gente de otros países dentro de los conocidos chats. Además, conectarte a internet no es nada difícil ya que lo único que necesitas es tener un ordenador con módem y un contrato con un proveedor de Internet. Si quieres más información en la página 60 de este número podrás leer un reportaje sobre el tema.

4 MB de Poder

Mi nombre es Jorge, tengo 14 años y soy de Madrid. Tengo una PlayStation y una Nintendo64. Las dos consolas me gustan mucho y tengo pensado comprar el cartucho de 4 MB para que los juegos se vean mejor en mi Nintendo64. Pero no sé muy bien si se ven mejor todos los juegos o sólo los diseñados para este cartucho. También quiero preguntar si algún día sacará Sony a la venta en Platinum el juego «Final Fantasy VII». Gracias por todo.

Jorge Martín (Madrid)

Hola Jorge. Enhorabuena por tener dos grandes consolas como son Nintendo64 y PlayStation. Sobre tu primera pregunta te respondemos que desgraciadamente el cartucho de 4 megas adicional no mejora los juegos anteriores a este periférico. Sin embargo, mucho de los nuevos lanzamientos como «Star Wars Episodio I Racer» o el fantástico «South Park» harán un brillante uso de este invento.



Aunque en algunas ocasiones será necesaria su presencia en la consola para poder jugar a determinados títulos. Este es el caso de «Donkey Kong 64» de Rare, que lanzará dentro de poco en España la compañía Nintendo.
Tu segunda pregunta tiene respuesta afirmativa. «Final Fantasy VII» está a la venta en la línea Platinum al precio de 3.990 ptas.

Películas en DVD

Hola soy Manuel Tobarra de Alicante. Estoy iniciándome en esto del multimedia y los juegos. He comprado un Pentium III 500 con un CD-ROM 40X y una tarjeta 3D llamada TNT para poder ver películas DVD, pero mi lector de CD no las acepta. ¿Qué tengo que hacer?

Manuel Tobarra (Alicante)

Apreciado Manuel, por los datos que nos das tu problema tiene una fácil solución. Y es que para poder ver películas en tu PC es necesario un lector compatible con los discos DVD, y mucho nos teme-

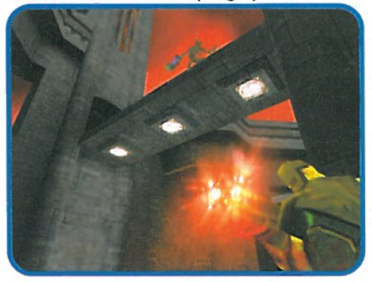


mos que el lector 40X que has comprado con tu Pentium III no tiene esa posibilidad. Lo que te recomendamos es que vayas a tu tienda de informática y solicites más información.

Quake 3 arena

Soy Laura Hernández de La Coruña, tengo un cibercafé para juegos en Red y unas cuantas dudas. La gente que viene a mi establecimiento me comenta la aparición de una nueva versión de Quake, llamada «Quake 3 Arena», pero no sé exactamente dónde encontrar una demo. Me despido mandando un beso muy grande a todos los que hacéis la revista.

Laura Hernández (Vigo)



Estimada Laura, Quake 3 Arena lleva unos meses circulando por varios webs en Internet. La dirección exacta para poder localizar un test de este juego es www.quakearena.com (ID Software ha anunciado una demo en estas mismas fechas). Para más información, te recomendamos que bucees por las páginas de «Quake 3 Arena» y estés atenta a nuestras páginas en los próximos meses.

Dreamcast en España

¿Cuándo se pondrá a la venta en España la nueva consola de Sega?

José Hernández (Pamplona)

Tenemos un completo reportaje en este número, en la página 14.





Este es el primer «Dance Machine» de toda la serie. Sus sonidos son Dance, aunque la posibilidad de incluir bases House y Dream hace de él uno de nuestros favoritos.

1 A la derecha vemos la pantalla principal de Dance Machine. Arriba, ya hemos incluido los primeros detalles de nuestro futuro bombazo discotequero.

2 Usaremos algunos samples de voces para que nuestra canción tengo algo más de vida.

«Dance Machine Hip Hop» se desmarca de sus dos hermanos en cuanto al estilo de música. Éste resulta bastante menos electrónico que los demás.

1 Empezaremos nuesta canción con algo suave, para más tarde incluir samples más fuertes.

2 En esta pantalla crearemos los sonidos de *scratch* (lo que hacen los Disc Jokeys para mezclar música).

3 Los sonidos que hemos creado haciendo scratch se han quedado grabados en la parte inferior.

4 En esta ventana elegiremos los sonidos (samples) que deseamos importar a nuestro tema.

5 El comando pitch sirve para aumentar o disminuir la velocidad de reproducción de la canción.

6 ¡¡Ya hemos terminado nuestro tema, es hora de escucharlo desde el principio!!

dance machine

Si te gusta la música electrónica y no sabes como empezar, la serie Dance Machine te permite crear música de alta calidad sin esfuerzo y por un precio muy razonable. Si no conoces el programa, en Juegos & Cía te contaremos todos sus secretos.

Seguro que todos, alguna vez, hemos deseado crear nuestra propia música de baile de una manera fácil, sencilla y sin necesidad de tener conocimientos musicales. Pues bien, básicamente esa es la filosofía de los tres programas creados por PXD Music Soft y que intentan convertir a nuestro PC en un verdadero estudio de grabación con calidad de sonido digital.
Todos los programas, además, nos permiten exportar nuestras composiciones en ficheros de sonido y grabarlos como pistas de audio CD para reproducirlos posteriormente en cadenas musicales o, por qué no, intentar que alguna discoteca nos *de cancha* para mostrarlas en público.
La colección está compuesta de tres títulos diferentes: «Dance Machine», que cubre todos los campos de la música Dance (con alguna base Dream y House), «Dance Machine Hip Hop», con todos los ritmos raperos y muchas voces para mezclar, y «Dance Machine Rave», que posee sonidos Ambient, Hardcore y Drum & Bass. Cada uno de los tres estilos de música son diferentes, pero todos mantienen el mismo principio a la hora de componer.
La pantalla principal de cada programa nos muestra un estudio con ocho pistas estéreo, una librería de samples –divida en ritmos, bucles, secuencias, percusiones e incluso voces, además de permitirnos importar nuestros propios sonidos– y un cómodo display para abrir, guardar o importar nuestros temas.
Componer es muy sencillo. En la pantalla de pistas debemos situar los samples necesarios para realizar nuestro tema. Estos samples son pequeñas cajitas de colores que tienen asignadas un sonido predeterminado y que, mezclados entre sí, crearán poco a poco la canción. Por supuesto, debemos tener algo de sentido musical, cierto instinto que sea capaz de decirnos que vamos por el buen camino.
Si somos sistemáticos y tenemos buen oído crearemos una obra maestra digna de ser escuchada en cualquier discoteca. Si no es así, paciencia y a experimentar sin parar hasta que suene bien.

Nacho

machine



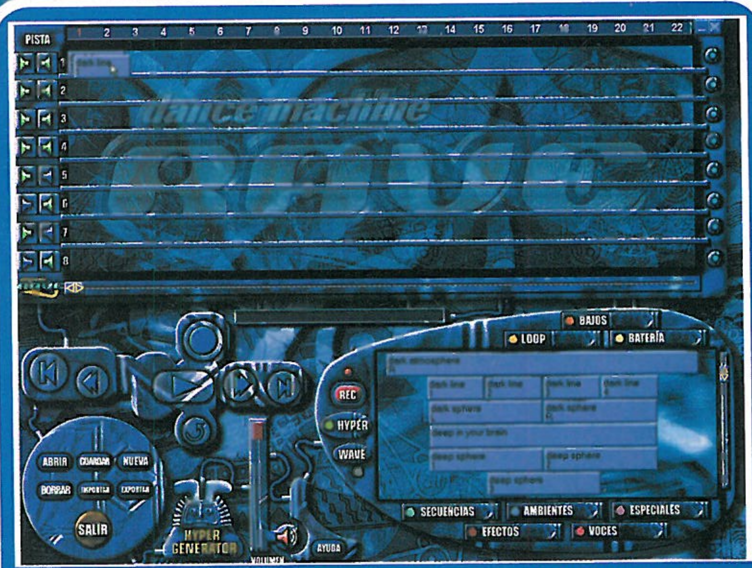
6 En la parte inferior están los botones para escuchar la canción

Ventana de reproducción
Mueve samples desde la ventana de samples a una de las 8 pistas.
Automáticamente se posicionará al principio de la siguiente celda. Se pueden posicionar cada 16 no manteniendo pulsada la tecla Control (CTRL). Puedes escuchar los samples con un doble clic.
Puede copiarlos si mantienes la tecla ALT pulsada.

5 En caso de duda el icono de Interrogación nos muestra, a través de un 'cartelito', para qué sirve cada opción del programa.

3 Pulsando la tecla ALT y seleccionando con el ratón, podremos borrar samples de una forma rápida y cómoda. Para ello, bastará con moverlos hacia la parte inferior de la pantalla principal.

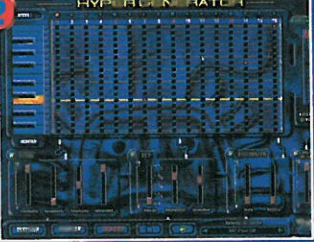
4 Si tenemos un micrófono conectado a nuestro PC, podremos grabar nuestra voz e incluirla en la canción que estamos desarrollando. Más fácil imposible.



«Dance Machine Rave» posee la música más fuerte y desconcertante de los tres. Una de las novedades más importantes en este programa es el Hyper Generator, un potente arpegiador y secuenciador analógico con el que podremos crear nuestros propios samples fácilmente para usarlos, después, en cualquier momento de la canción.



1 Empezamos fuerte: un fondo trance, un bombo al estilo y música de zapatillas, para definir los primeros pasos de nuestra canción. Esto es importante ya que siempre hay que trabajar con una base sólida.



2 ¡Es hora de probar el Hyper Generator! Es más fácil de utilizar de lo que parece: metemos un sample, lo aceleramos, o no, lo filtramos y ¡hala!, a utilizarlo. Posee una gran calidad de sonido y nos será de gran ayuda.

Barra de Compás
La Ventana de reproducción sólo muestra una parte de la Mezcla.
Los números de color rojo muestran la posición actual.
Haz clic en cualquier número de compás para cambiar la posición.

3 Fijaros hasta qué punto son parecidos los «Dance Machine». Lo único que cambia realmente es el aspecto gráfico. Por lo demás, todos se usan de la misma forma por lo que no nos será extraño pasar de un programa a otro.

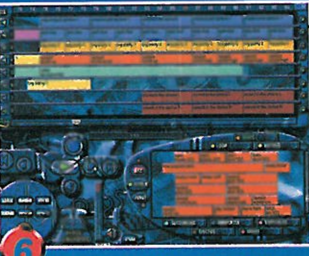
Dance Machine Rave



4 «Dance Machine Rave» también cuenta con la posibilidad de grabar nuestra propia voz y usarla en las canciones. Con el Hyper Generator es posible mejorarla, por ejemplo, con un toque más techno.



5 Finalmente ajustamos los niveles de estéreo, los efectos y la velocidad de reproducción.



6 Nos ha costado, pero por fin tenemos el éxito del verano: MADCAT por DjChEtE.

FORMATOS de AUDIO

«Dance Machine» es una gran colección de programas sólo limitados por la "escasez" de sonidos. Para evitar este problema, PXD Music Soft ha puesto a la venta varios CDs de actualización que aumentan el número de samples disponibles. Sin embargo, para aquellas personas que no quieran invertir mucho dinero, existe una vía más sencilla para conseguir nuevos sonidos: utilizar ficheros de audio con formatos compatibles con nuestro PC. «Dance Machine» utiliza una extensión de audio exclusiva llamada MIX. Si queremos escuchar nuestros temas sin necesidad de abrir el programa, tendremos que convertir los ficheros a formato WAV. De todos modos, lo mejor es utilizar nuestros propios *wavs* de música dentro de los programas de la colección «Dance Machine». Así, nuestra canción favorita la podremos convertir a formato MIX para poder manipularla y realizar nuevas mezclas. Este hecho aporta a «Dance Machine» una infinidad de posibilidades mucho mayor de las que ya tenía. Además, existen grupos en Internet de aficionados a los programas de PXD que crean nuevos sonidos que podremos descargarnos sin coste alguno.



JUEGOS en Inte...

En internet podemos encontrar de todo, desde espectaculares 'demos' hasta trucos prohibidos que visten a Lara Croft con un simple delantal de punto de cruz.

Este mes os presentamos en esta sección una colección de páginas en las que podemos contemplar desde futuros lanzamientos hasta rumores y noticias de última hora. También, gracias a internet, podremos mejorar ciertos juegos con 'add-on' de fases, armas, gráficos y parches que subsanan errores de programación provocados por las prisas. Otras páginas, conocidas como zonas de juego –las más avanzadas–, nos permitirán jugar contra otros usuarios a miles de kilómetros de distancia. Como es imposible ofreceros todo el catálogo de webs, hemos optado por enseñaros una mini selección... aquellas que nos han resultado más interesantes.

Sin duda, de todas las que hemos podido visitar hay una que nos ha gustado especialmente: la del juego de Infogrames «Outcast». Web que, a pesar de no estar en castellano –no nos hemos enteramos *ni jota* de lo que dice–, está diseñada utilizando como base todos los elementos originales del programa: gráficos, músicas y efectos de sonido. La web de Outcast contiene información sobre los personajes, las misiones y los mundos que tendremos que recorrer en el juego.

Otra de las páginas interesantes que hemos descubierto es la oficial de «Sim City», ya sabéis, el clásico de Maxis en el que tenemos que construir una ciudad *tacita a tacita*. Pues bien, además de enseñarnos cómo es el juego podemos bajarnos varios edificios nuevos y un editor. No podía faltar la página oficial de uno de los juegos que más admiradores ha despertado: «Metal Gear Solid». Sin revelar ninguno de sus secretos nos explica todo lo que debemos saber para conocer a fondo los recovecos de esta gran aventura, explicándonos las misiones y la historia de todos los personajes.

Además, los señores de Konami nos ofrecen algunos trucos muy valiosos para terminar el juego sin tener que sudar *la gota gorda*. Si esto os parece poco, echar un vistazo a las fotos de todos los personajes y a alguno de los vídeos que andan desparramados por sus páginas.

Tampoco podíamos dejar de lado las webs oficiales de los juegos inspirados en «Star Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma». Páginas todas que nos explicarán de qué van los juegos y qué porción de la historia abarcan.



Pero no contentos con eso, los esbirros de Lucas nos ofrecen la posibilidad de bajarnos una valiosísima demostración del juego (sólo PC) que, obviamente, no podemos dejar escapar.

Nintendo, por su parte, mantiene una presencia en la red menos destacada pero no por ello menos importante. La web de una de las aventuras más famosas del mundo también está presente en nuestra sección. Nos referimos al sensacional «Legend of Zelda» del que, después de estar un buen rato buscando, encontramos una dirección que contiene imágenes, vídeos, músicas originales, mapas de todos los mundos de Hyrule y muchos datos hasta hoy desconocidos.

«Rage of Mages», el juego que distribuye Dinamic Multimedia, tiene una de las más completas webs que hemos encontrado ya que, además de ofrecernos toda la información sobre el juego, nos da la posibilidad de mejorarlo con un editor de escenarios, nuevas armas y mapas.

Una de las páginas webs mas famosas en internet es la de Lara Croft: nos permite, además de disfrutar de preciosas imágenes de la heroína, bajarnos nuevos niveles de sus aventuras (sólo PC), visualizar fotos de las modelos que han encarnado a Lara, entrar en los chat, fórum o formar parte de su club de socios. Una página muy voluptuosa e interesante para cualquier internauta...

«Rally Championship» ya tiene página web. El que parece va a convertirse en rey de los Rallies para PC –y eso que no saldrá hasta octubre–, ofrece bastantes vídeos y temas musicales que bajarse. Podremos ver todos los coches que aparecen en el programa y algunos de sus circuitos. Además posee vínculos (links) con algunas de las webs oficiales de las mejores marcas de coches y federaciones internacionales de automovilismo.

Seguramente nos hayamos dejado más de 3.333.333 webs de juegos sin comentar... lo sentimos, aunque estamos abiertos a vuestras sugerencias, a todo lo que os interese incluir en estas páginas.

Gustavo



Las nuevas plataformas digitales dedican miles de horas a todo tipo de temas. El fútbol es -por supuesto- uno de los argumentos de venta principales, por lo que vamos a revisar en esta página la oferta de canales exclusivamente dedicados a equipos de fútbol. El Real Madrid y el Barcelona han abierto la veda.

FÚTBOL A LA CARTA



Real Madrid TV: el pionero

Real Madrid TV fue el primer canal dedicado única y exclusivamente a un club de fútbol en nuestro país. Nació en un momento difícil para los jugadores madridistas que, en plena ley del silencio, eran bastante cuestionados por los aficionados y la directiva. Sin embargo, el 'canal blanco' consiguió, en menos de dos meses, la espectacular cifra de 45.000 abonados, superando todas las previsiones posibles.

Real Madrid TV es un canal realizado por y para madridistas, donde se aborda con total objetividad la actualidad del club blanco. El tema principal del canal corresponde al fútbol, sin embargo, el baloncesto tiene su hueco en la programación diaria.

Doce horas dedicadas a la actividad frenética que rige el club blanco y que se coordina desde el plató situado en la Ciudad Deportiva. El director del canal es el periodista Javier Ares, con 25 años de experiencia en medios de comunicación radiofónicos y escritos, y que cuenta con un equipo reconocido de profesionales: el ex-madridista Ricardo Gallego, por ejemplo, es uno de ellos.

La programación es muy variada: debates, tertulias, partidos legendarios y de la cantera, entrevistas personales con los jugadores y un espacio dedicado a las peñas y mujeres madridistas. Uno de los puntos importantes de Real Madrid TV fue la covertura de toda la pretemporada del equipo en exclusiva durante los pasados meses de Julio y Agosto, con un seguimiento pormenorizado de la concentración del equipo en Suiza y la retransmisión en directo de los partidos que disputó. Además, puso especial énfasis en todos los fichajes.



Real Madrid TV no está incluido en el paquete básico de Canal Satélite Digital. Para disfrutar de su emisión debemos pagar 750 ptas. al mes y lo tendremos a nuestra disposición todos los días de la semana. Si eres madridista, Real Madrid TV es una buena opción para disfrutar de su pasado, presente y futuro.



Canal Barça: sólo para culés

El Fútbol Club Barcelona cuenta, desde el pasado 27 de Julio, con su propio canal de televisión. Canal Barça se encuentra disponible en la plataforma Vía Digital con un objetivo claro: dar toda la información necesaria a los que sienten los colores azulgranas.

Canal Barça nos acerca a todo lo relacionado con un club que cuenta con más de 100.000 socios, y que es el vigente campeón de liga en sus divisiones de fútbol, baloncesto, hockey y balonmano. Canal Barça, al igual que Real Madrid TV, cuesta 750 ptas. al mes y emite un total de doce horas diarias, pero se diferencia del canal madridista en abordar con más profundidad otras disciplinas deportivas.

Las otras facetas del club: baloncesto, balonmano y hockey serán, también, temas fundamentales dentro de la programación del canal.

El espectador estará puntualmente informado con boletines diarios y un análisis de los entrenamientos, ruedas de prensa y demás eventos que la actualidad azulgrana genere.

Todos estos espacios hablarán del pasado, presente y futuro, además de retrasmitir todos los partidos de los equipos inferiores y programas de entrevistas, debate, tertulias y reportajes.

Un punto importante de este canal es la posibilidad de elegir entre castellano y catalán, como *idiomas oficiales*, además de disfrutar de un servicio exclusivo de televenta que nos acerca la *Botiga de l'Estadi* a nuestros hogares. Gracias a esta opción, será posible comprar cualquier producto oficial del F.C. Barcelona sin levantarnos del sillón, y sin soltar el preciado mando a distancia.

Canal Barça no emite los partidos oficiales de Liga y de Copa de Europa. Los primeros se pueden comprar en el Canal Palco por 1.825 ptas. (cada uno).

Canal Barça en Vía Digital
VÍA
baloncesto
balonmano
hockey

Todo el Fútbo
en Vía Digital
Si te gusta el fútbol estás de enhorabuena porque ya puedes ver todo el fútbol en Vía Digital.
canal BARÇA
Si te gusta el fútbol y eres del Barça alegrón. Vía Digital va a emite el prim Barcelona, el canal Barça, que permi seguir de cerca, en catalán o en cas



Las imágenes de los jugadores que ilustran esta página pertenecen al juego «Fifa 99».

Campeonato mundial de Rallies en tu TV

Este mes vamos a hablaros del campeonato mundial de Rallies, una disciplina deportiva que cuenta cada temporada con más adeptos y que podemos seguir a través de la TV (de pago). Así, cuando juguemos con «V-Rally» -o cualquier otro-, podremos presumir de saber qué se siente.

Como casi todos sabréis, el mundial de Rallies empezó el pasado 17 de enero en Montecarlo –una de las pruebas más famosas de la historia–. Allí, desgraciadamente, sólo hubo un corredor: Tommi Makinen, ya que el resto de los favoritos tuvieron importantes retrasos y algunos se retiraron, incluido nuestro gafado piloto español.

Ya en febrero se disputó el Rally de Suecia donde, otra vez, el finlandés Tommi Makinen se alzó con la victoria, aunque en esta ocasión tuvo que sudar *la gota gorda* para arrebatar la victoria al español Carlos Sáinz, que no se lo puso nada fácil en el último tramo.

En el Rally de Kenia, disputado el 26 de febrero, se *armó la gorda*: el líder del mundial fue descalificado por recibir ayuda en una zona donde no podía. El ganador de esta edición fue Colin Mcrae, quedando a 14 minutos y 26 segundos del segundo clasificado, el francés Auriol. Carlos Sáinz sólo pudo ser tercero.

Otra vez Colin Mcrae se alzó con el triunfo en el Rally de Portugal, celebrado el pasado 21 de marzo. Nuestro español fue segundo.

Pero la prueba que todos esperábamos llegó puntual en abril: se trataba del Rally de Cataluña... pero Carlos Sáinz tuvo que retirarse a 20 metros del final del último tramo, siendo el francés Bugalski el *merecido* ganador. Por enésima vez Carlos se quedaba con la miel en los labios y su coche *sin arrancar* a pocos metros del objetivo.

Como este campeonato parece diseñado para que no haya una victoria sin otra a continuación, en Córcega, en el mes de Mayo, Philippe Bugalski volvió a ganar y lo más interesante fue que dos españoles acompañaron al galo en el podio: Chus Puras y Carlos Sainz.

El 22 de Mayo, en Argentina, ganó el Finlandés Kankkunen, después de cuatro años de sequía *goleadora*. Nuestro superpiloto hispánico sólo pudo quedar en la quinta plaza.

Grecia y Junio fueron testigos de la remontada de Sainz, que terminó segundo mientras en Nueva Zelanda, ya en Julio, el madrileño sólo pudo *pegarse* por el sexto puesto.

Ahora, para las pruebas restantes, sólo tenéis que conectar vuestras parabólicas de Canal Satélite Digital, sintonizar Sportmanía, o Canal +, y admirar la retransmisión de las pruebas y los resúmenes comentados por el mismísimo Luis Moya.

Gustavo

CLASIFICACIÓN GENERAL DE PILOTOS

		Total	Mo	Su	Ke	Po	Es	Fr	Ar	Gr	Nz
1.	Makinen	46	10	10	0	2	4	3	3	4	10
2.	Auriol	35	4	3	6	4	6	5	4	0	3
3.	Sainz	30	0	6	4	6	0	5	2	6	1
4.	Kankkunen	24	6	1	0	0	1	0	10	0	6
5.	Burns	23	0	2	0	3	2	0	6	10	0
6.	McRae	23	0	0	10	10	0	3	0	0	0
7.	Bugalski	20	0	0	0	0	10	10	0	0	0
8.	Puras	6	0	0	0	0	0	6	0	0	0
9.	Loix	6	0	0	0	0	3	0	0	3	0
10.	Radstrom	5	0	4	0	0	0	0	1	0	0
11.	Delecour	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
12.	Duncan	3	0	0	3	0	0	0	0	0	0
13.	Thiry	3	2	0	0	1	0	0	0	0	0
14.	Solberg	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0
15.	Liatti	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0

CLASIFICACIÓN MUNDIAL DE MARCAS

Toyota	Mitsubishi	Subaru	Ford	Seat	Skoda
78	59	52	35	12	3

Liga de fútbol 99/2000

El 21 y 22 de Agosto da comienzo la temporada de fútbol en 1ª división con un partido interesantísimo: Real Mallorca-Real Madrid. Uno, flamante finalista de la extinta Recopa y el otro, vigente Campeón del Mundo de Clubs. El resto de la jornada tendrá estos partidos:

At. Madrid-Rayo Vallecano
Sevilla-Real Sociedad
Oviedo-Celta de Vigo
Barcelona-Zaragoza
Valencia-Rácing de Santander
Málaga-Español
Deportivo de la Coruña-Alavés
Ath. de Bilbao-Betis
Numancia-Valladolid

2ª jornada - 29 Agosto

Rayo Vallecano-Mallorca
Real Sociedad-At. Madrid
Celta de Vido-Sevilla
Zaragoza-Oviedo
Racing-Barcelona
Español-Valencia
Alavés-Málaga
Betis-Deportivo de la Coruña
Valladolid-Ath. Bilbao
Real Madrid-Numancia

3ª jornada - 12 Septiembre

Rayo Vallecano-Real Sociedad
At. Madrid-Celta
Sevilla-Zaragoza
Oviedo-Racing
Barcelona-Español
Valencia-Alavés
Málaga-Betis
Deportivo de la Coruña-Valladolid
Ath. Bilbao-Real Madrid
Mallorca-Numancia

4ª jornada - 19 Septiembre

Real Sociedad-Mallorca
Celta de Vigo-Rayo Vallecano
Zaragoza-At. Madrid
Rácing de Santander-Sevilla
Español-Oviedo
Alavés-Barcelona
Betis-Valencia
Valladolid-Málaga
Real Madrid-Deportivo de la Coruña
Numancia-Ath. Bilbao

La ACB empieza fuerte

La liga ACB empieza el 4 y 5 de Septiembre con el enfrentamiento entre el campeón de liga, el Barcelona, y el Unicaja de Málaga. Un gran partido al que acompañarán :

B. Fuenlabrada-Cáceres
R. Madrid-P. Bruger Badalona
Pamesa Valencia-TAU Cerámica
León Caja España-C.B. Gran Canaria
Gijón Baloncesto-Fórum Valladolid
Lobos Caja Cantabria-TDK Manresa
C.B. Breogan-ADECCO Estudiantes

Vuelta a España 99

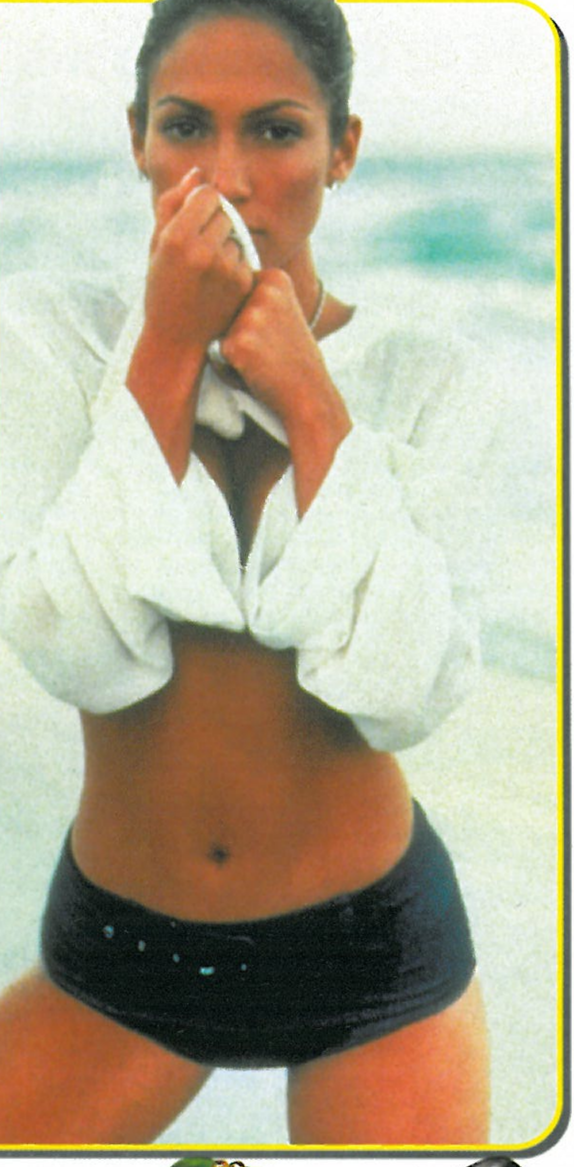
El 4 de Septiembre comienza la 54 edición de la Vuelta Ciclista a España, que parte de Murcia y termina 23 días después en Madrid. Cuenta con 22 etapas, tres de ellas contrarreloj, y tienen confirmada su asistencia estrellas de la categoría de Fernando Escartín, Marco Pantani y Jan Ullrich.



La vuelta al mundanal ruido

La vuelta del guitarrista John Frusciante ha reconciliado a Red Hot Chili Peppers con sus fans más antiguos (aquellos que nunca se sintieron felices con Dave Navarro y consideraron un fiasco "One hot minute", sobre todo si lo comparaban con el ya mítico "Blood sugar sex magik"). Cuando estuvo en las tiendas el nuevo disco de los Peppers, "Californication", interpretado por su formación más clásica, fue una conmoción. Afortunadamente, las crónicas aseguran que todos los Peppers están en plena forma física y dispuestos a volver donde les corresponde.





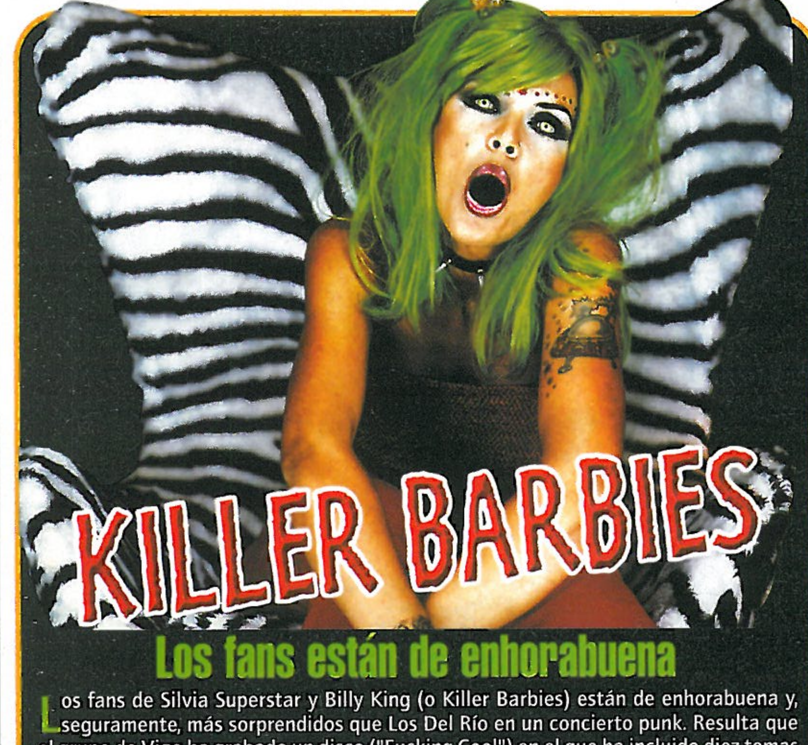
Jennifer Lopez
La madonna puertorriqueña

Jennifer López ya fue una puertorriqueña explosiva en películas como "Living Colour" o "Out of Sight", cuando era una actriz latina reclamada para papeles cinematográficos calientes (en Hollywood, los latinos siempre son reclamados para papeles cinematográficos calientes, para ser los malos de la película o para ambas cosas a la vez); y lo sigue siendo ahora que ha debutado como cantante con el álbum "On the 6" (el título hace referencia a la línea de metro que la llevaba de ida y vuelta a la ciudad para participar en los castings).
"Latin soul" llama ella misma al estilo que practica, y algunos la han considerado algo así como la "Madonna latina" por su imagen desinhibida y provocadora.



¿Que será lo que tiene la Oreja de Van Gogh ?

Qué será lo que tiene La Oreja de Van Gogh que la crítica musical *ha puesto verde* al grupo y, sin embargo, lleva ya vendidos más de medio millón de discos de su álbum de debú, "Dile al sol"? Se ha dicho que sus composiciones eran más blandas y acarameladas que el arroz con leche, que la voz de su cantante era tan limitada como un futbolista cojo e, incluso, que ésta quedaba bien en las fotos gracias a severos y periódicos regímenes de adelgazamiento. Misterios de la nunca científica relación entre crítica, público y músicos. La Oreja de Van Gogh es una de las formaciones que más galas está realizando este verano, su presencia en los primeros lugares de las listas de ventas de la AFYVE se aproxima ya a la semana número sesenta y los premios (Amigo, de la Música...) se acumulan en las vitrinas de las casas del quinteto.



KILLER BARBIES

Los fans están de enhorabuena

Los fans de Silvia Superstar y Billy King (o Killer Barbies) están de enhorabuena y, seguramente, más sorprendidos que Los Del Río en un concierto punk. Resulta que el grupo de Vigo ha grabado un disco ("Fucking Cool") en el que ha incluido diez temas de sus tres CD anteriores. ¿Un recopilatorio sin más? Ni mucho menos. Las canciones han sido regrabadas y donde antes había potente punk-rock ahora hay loops, samplers, trip-hop... y hasta instrumentos tradicionales. Pero las sorpresas de Killer Barbies no se han quedado ahí; "Toxi Records" ha editado un CD con bandas de Vigo donde se encuentra el grupo de Silvia Superstar cantando por primera vez en castellano.

Bunbury cumpleaños y nuevo disco

El día 11 de agosto Bunbury cumplió 32 años y para celebrarlo con sus fans, ese día estuvo disponible en Internet "El Extranjero", una de las canciones que se incluyen en el segundo álbum en solitario del antiguo componente de Héroes del Silencio, que se pone a la venta en las tiendas y formatos discográficos tradicionales este mes.

Will Smith salvaje oeste

De estas pintas se puede ver a Will Smith en "Wild Wild West", título de la película y también de la canción que ha encaramado al cantante y actor a los primeros puestos de las listas de ventas, tanto en España como en medio mundo. El protagonista de "El príncipe de Bel Air" ya formó un dúo de éxito llamado Fresh Prince y Dj Jazzy Jeff, y posteriormente inició una carrera en solitario con la que le ha ido tan bien que le ha servido para montar Overbrook Entertainment, un grupo de empresas que incluye sello discográfico y productora de cine y televisión. El frescales de Bel Air ha demostrado desenvolverse muy bien en el mundo de los negocios.



México insurgente

Recientemente, el sello BKT ha reeditado en España el nuevo álbum del grupo mexicano Vantroi. Titulado "Bajo palabra", vuelve a ser una demostración de cómo se conjugan en América Latina la insurgencia de las consignas revolucionarias con sonidos duros y guitarreros; dando como resultado una explosiva mezcla en la que revolución, baile y diversión parecen sinónimos. Balasera a la manera de los viejos insurgentes Pancho Villa o Emiliano Zapata, sólo que ahora aullando rock donde a principios de siglo sonaban las pistolas.

Homenaje de los músicos españoles a Iron Maiden

Por estas fechas ya no debiera de quedar sin grabar ninguno de los temas que compondrán el doble CD "Transilvania 666", el homenaje de los grupos españoles a una de las bandas míticas del heavy metal: Iron Maiden. En este homenaje intervienen, entre otros, Hamlet, Easy Rider, Skunk DF, Mago de Oz, Lujuria, Aerobich, Ankhara, Azrael o Tierra Santa. Todos ellos se atreven a dar su versión de los más conocidos temas de los Maiden y, además, en inglés. El resultado se podrá escuchar este mes, cuando haya remitido el calor veraniego y sea necesario combatir la bajada de las temperaturas con sonidos incendiarios.


Por estas fechas estas






Mago de Oz

AMPARANOIA

David Byrne se ha enamorado de los sonidos latinos de Amparanoia y Macaco. Se le ha visto este verano en la gaditana localidad de Zahara de los Atunes y en el Festimad de Móstoles con el objetivo de contemplar en directo a la banda de Amparo, y ha producido una remezcla de los segundos que este mes aparecerá en formato de CD single. Incluso algunos rumores aseguran que desearía fichar a las dos bandas para que su sello los distribuyera en el extranjero.



CAMBIO DE PLANES

Los chicos de Dover habían planificado con gran mimo y cuidado su actual temporada: vuelta de Seattle, salida al mercado del nuevo disco, "Late at night": escasos conciertos en España, unos cuantos en Europa aprovechando que se han editado en varios países europeos sus anteriores álbumes... sin embargo, el azar les ha obligado a cambiar los planes ya que su batería, Jesús, se rompió una muñeca practicando mountain bike.


Dover

10 AÑOS DE POP ALTER

Hace diez años Paco Loco montó en Gijón los estudios Odds. Por allí han pasado gran parte de las bandas que provocaron el cambio generacional del pop español. La mayoría cantaba en inglés y sus guitarras sonaban sucias. Los grandes festivales (Festimad, Benicàssim...), la aparición en anuncios publicitarios (Dover, Australian Blonde, Deviot...), pequeños y entusiastas sellos independientes (Subterfuge, Elefant...) e incluso alguna editorial musical fueron sus impulsores. Tras el "fenómeno Dover", todas las discográficas tradicionales quisieron tener entre sus filas a uno de estos grupos.





"La Amenaza Fantasma" es, en realidad, el primer capítulo de la Serie Star Wars y retrae al espectador a la infancia del padre de Luke Skywalker: el joven Anakin.

Darth Maul es un Caballero Jedi entrenado en los milenarios templos Sith que utiliza un espectacular sable de luz doble.

El Consejo Jedi está situado en la ciudad de Coruscant: centro neurálgico de la galaxia.

El bloqueo al pequeño planeta Naboo por parte de las tropas de la Federación Comercial desencadenará un conflicto en toda la Galaxia.

Yoda será el encargado de decidir el futuro del joven Anakin.

España no es ajena a la *starwarsmanía*, aunque el fenómeno no es comparable al que se ha producido en Estados Unidos. Todo empezó hace más de veinte años, un 25 de mayo de 1977, día en que se estrenó una película, "La Guerra de las Galaxias", en la que la industria de Hollywood no creía demasiado. Después vinieron "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Jedi", un largo paréntesis, las versiones remozadas de estos filmes en 1997 y, ahora, "La Amenaza Fantasma": el primer episodio de una trilogía que tendrá continuidad en los próximos años.

"La Amenaza Fantasma" retrae al espectador a la infancia del padre de Luke Skywalker, el joven Anakin, que vive como esclavo en el planeta desértico de Tatooine. Anakin será instruido como caballero Jedi por el maestro Qui-Gon y el aspirante Obi-Wan Kenobi. Y dando sentido argumental a sus aventuras, una trama con el senador Palpatine como eje central de una crisis en la que la todopoderosa Federación de Comercio intenta conquistar al pequeño y pacífico planeta Naboo, gobernado por la reina Amidala. Y ya no desvelaremos más de la intriga para no aguar la fiesta a nadie, pero sepa el potencial espectador que debe ir a la sala dispuesto a divertirse con los androides C3-PO y R2-D2, a ver increíbles mundos imaginarios, espectaculares guerras de naves y, por supuesto, una batalla final que dejará literlamente alucinado a cualquiera, por muchos efectos especiales de los que haya gozado anteriormente en el cine.

Un trabajo duro...

Rodada en Londres, Italia y Túnez, "La

El aspecto visual mantiene el estilo de las tres películas anteriores.

Qui-Jon y Obi Wan son los dos enviados del Canciller para evitar la guerra.

C3-PO (izquierda) y la Renia amidala (Derecha).

WARS

SODIO I

ZA FANTASMA

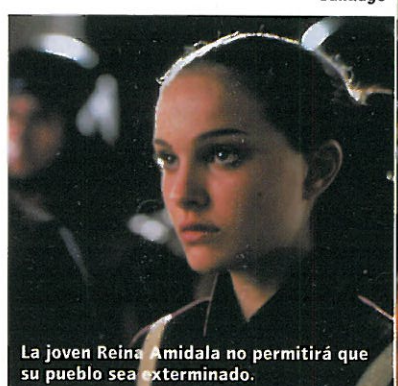
Amenaza Fantasma" ha sido posible gracias a la Industrial Light & Magic, la compañía de efectos especiales de George Lucas, responsable también de los ídem de "Parque Jurásico" o "Forrest Gump" entre otros. Y es que, en realidad, además de las tres localizaciones citadas, hubo otra virtual. Dicho de otro modo, en casi todos los fotogramas de la película aparece algún elemento generado por ordenador (muchísimos más que en cualquier película de la historia que no sea de animación). Por ejemplo, se han creado más de sesenta nuevos personajes o artilugios como Watto, el bicho que esclaviza a Anakin, o Sebulba, el más rápido conduciendo POD Racer. ¿Y qué decir sobre las naves? ¿del estilizado caza estelar de Naboo, del vehículo de la Reina, del acorazado de la Federación de Comercio o de los *staps* que conducen los robots en los combates?

Todos los detalles han sido cuidados al milímetro, desde los gestos de las criaturas informáticas y los movimientos de sus ropajes, hasta la estudiada ambientación de los diferentes edificios y escenarios.

Más de 250 expertos informáticos han trabajado en la película y resulta complicado resaltar dónde han echado el resto. ¿Quizás en los luminosos sables de luz?, ¿acaso en la gigantesca batalla terrestre o en las escenas submarinas?, ¿tal vez en Coruscant, el planeta donde todos los edificios son enormes rascacielos? Los actores difícilmente podrían contestar, ya que Liam Neeson (Qui-Gon), Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi), Natalie Portman (Amidala) y Jake Lloyd (Anakin) tuvieron que trabajar buena parte del tiempo sobre fondos azules y sólo cuando se incluyeron en los fotogramas los efectos por ordenador pudieron ver el resultado.

La suerte está echada. Una vez más ha sonado la música de John Williams y las palabras "Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy lejana..." hacen volar la imaginación de quienes fueron adolescentes en el 77.

Santiago



La joven Reina Amidala no permitirá que su pueblo sea exterminado.



La mayor parte de las criaturas que aparecen en la película han sido creadas por ordenador.

Noticias

Wing Commander

El film basado en el juego, no ha conseguido responder a las expectativas de taquilla creadas. El viejo debate sobre ¿qué es mejor, la novela o la película? se ha transformado en ¿qué es mejor, la película o el juego?

Beowoulf: La Leyenda

Dirigida por Graham Baker y protagonizada por Christopher Lambert, Rhona Mitra y Götz Otto, está llamada a convertirse en objeto de culto entre los seguidores de los oscuros mundos medievales donde la magia, los héroes habitan en el mismísimo infierno



Resurrección

Christopher Lambert , también protagonizará "Resurrección", un thriller de misterio con asesinatos múltiples, que ha dirigido Russell Mulcahy.

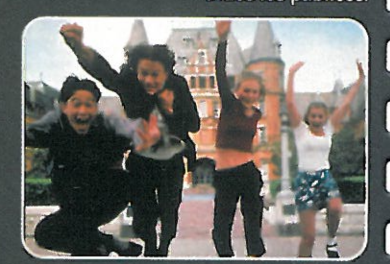


Vuelve Hannibal Lecter

Al parecer, el productor Dino de Laurentis está dispuesto a rodar la segunda parte de "El Silencio de los Corderos", aunque se está topando con los altos honorarios que pretenden cobrar el director y los actores.

10 Razones para Odiarte

Atención a esta película, una comedia de adolescentes *light* y *cuerpos Danone*, con un argumento sin demasiadas comeduras de coco, apta para todos los públicos.



Bond, James Bond

Hasta primeros de diciembre no se estrenará en España la nueva entrega de 007, protagonizada por Pierce Brosnan. Como ya sabréis, la *peli* comienza en el Museo Guggenhëim de Bilbao y promete espectaculares escenas de acción y chicas guapas.

Las Páginas del Lector

Que quede claro desde el principio: AQUÍ MANDÁIS VOSOTROS. Desde redacción (los de la foto) vamos a limitarnos a cumplir con vuestras órdenes y deseos. Así que ya lo sabéis, coger lápiz y papel y mandarnos lo que se os ocurra: un dibujo, un invento, una queja, una idea ¡cualquier cosa!... ¡Ah!, no os olvidéis de poner en el sobre "Las Páginas del Lector". Un consejo: no os creáis todo lo que veáis...

¿Quieres ser uno de los nuestros?

¿Quién quiere trabajar en Juegos & Cía.? ¿No te gustaría ver publicada una crítica (escrita por tí) sobre ese juego que tanto te gusta y que, por razones desconocidas, todas las revistas se empeñan en despreciar?
Si quieres hacer justicia, o que tu voz sea escuchada para poner las cosas en su sitio, no lo dudes, escríbenos -poniendo en el sobre "Los Justicieros de Juegos & Cía."-. Tu carta debe incluir una crítica sobre el juego que quieras (unas 250 palabras y preferiblemente escrita por ordenador -o con letra clara-) y una foto reciente para incluirla con el resto del equipo que hacemos la revista.
¡Venga, a qué esperas! coge lo primero que tengas sobre la mesa y mándalo, puede ser una buena idea... ¡Ah! y si te lo publicamos serás recompensado con una gorra exclusiva de Juegos & Cía.

JOY Y STICK

**Es un mes de estrenos, de presentaciones, de conocer al personal que os acompañará número tras número infatigablemente.
Son dos: uno alto y el otro bajo. A uno *le va* el PC, al otro *le tirán* más las consolas y aunque no lo parezca se llevan a las mil maravillas, comparten juegos y se lo pasan bomba haciéndonos reir.
De su parte os damos la Bienvenida...**

Isidro + Roger

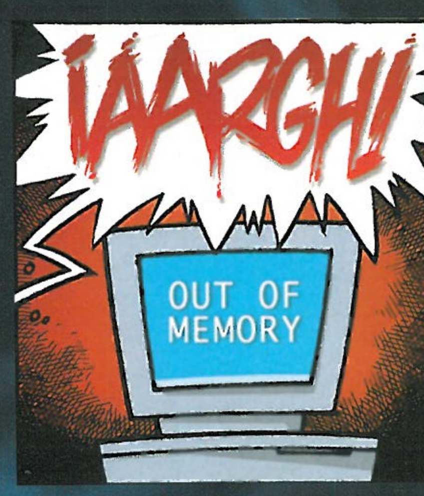
¡JOY, HA LLEGADO UN PAQUETE PARA TI!

¡POR FIN! EL NUEVO SIMULADOR CON TARJETA 4D!







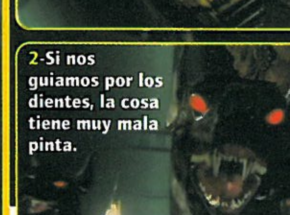


¡EY, JOY, ESTE NUEVO JUEGO DE LUCHA DE MI CONSOLA ES UNA PASADA! ¡Y QUÉ POCO ME HA COSTADO EMPEZAR A JUGAR!

MALDITO STICK... LE ENCANTA HACER ESO.



Lara se refresca en TV



1-La pobre Lara está cercada por una manada de perros asesinos.

2-Si nos guiamos por los dientes, la cosa tiene muy mala pinta.

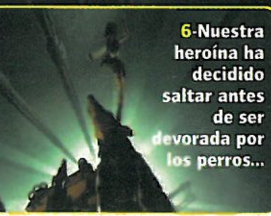
3-¡Pero Lara echa mano de la mochila!, va a coger un arma...



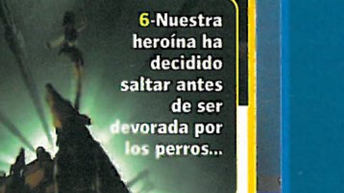
4-¡Umm!, este arma no la conocíamos de los juegos...



5-¡Qué raro, un arma que se bebe!



6-Nuestra heroína ha decidido saltar antes de ser devorada por los perros...



7-Pero gracias a la energía de Lucozade ha podido agarrarse sin problemas al risco.

La verdad es que en cualquiera de sus dos formatos, el real y el virtual, Lara es una jovenzuela de curvas peligrosas que exprime su talento cuando puede para obtener sustanciosos beneficios económicos. Y con este anuncio, su *caché* se ha multiplicado. El caso es que en el Reino Unido ha protagonizado un *spot televisivo* sobre una bebida refrescante, tonificante y revitalizante que debe servir, únicamente y por lo visto en las imágenes, para huir de una manada de perros rabiosos que tienen más dientes que una sierra eléctrica. Pero a pesar de los buenos resultados, nos asalta una duda: ¿Tomb Raider IV incluirá este nuevo arma para combatir las insolaciones que la pobre Lara padecerá en su nuevo pulular por el antiguo Egipto?... pronto lo sabremos.

Nueva Game Boy Cover

con Metal Gear Stakez de regalo...



Nintendo ha puesto fin al secreto. Después de muchos rumores y noticias sin sentido, la compañía de Mario ha anunciado a *bombo y platillo* el lanzamiento de una nueva consola que sustituirá a la Game Boy Color. Se trata de la esperada Game Boy Cover (o de camuflaje).

Al parecer, la Game Boy Color tenía algunos problemas cuando intentábamos jugar con ella en la cocina mientras nuestra madre guisaba patatas en el microondas. Para resolver estos defectos se le ha incorporado una capa cerámica que resiste cualquier tipo de golpe y mancha. Ahora ya podemos usar nuestra consola para calzar mesas, cascar nueces o clavar estacas en el suelo sin temor a que se rompa. El primer juego en aparecer será Metal Gear Stakez, donde Snake tendrá como único arma una estaca con forma de mandril. Saldrá a la venta en Diciembre.

Pedro Luengo (Ciudad Real)

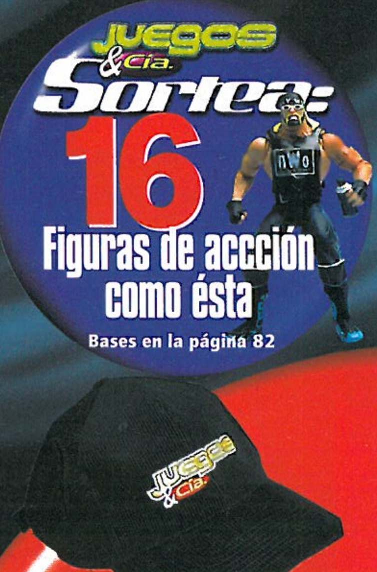


Indiana Skywalker es el hermano gemelo de Anakin en el Episodio II de Star Wars llamado "La Bandurria de los Jedi".

Ya en rodaje el Episodio II de La Guerra de las Galaxias

Cuando no han cesado aún los ecos del Episodio I y no sabemos qué pasará con la reina, Obi Wan y el repelente Watto, George Lucas nos sorprende con la noticia del comienzo del rodaje del Episodio II "La Bandurria de los Jedi" en Villajoyosa. En esta ocasión, Anakin debe buscar la reliquia de los Caballeros Jedi en un templo perdido en medio del planeta Dagobah (años después Yoda perderá el autobús y no podrá salir de allí). Para recuperarla, Anakin llamará a su hermano Indiana para que le ayude. George Lucas ha decidido incluir a su famoso personaje ante las demandas de los fans de la saga que no se explicaban porqué Jar Jar Binks tiene un papel asegurado y el el Dr. Jones no.
¡Indy calienta que vas a salir!

Álvaro de la Fuente (Toledo)



Bases en la página 82

Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la página 82.

Staff

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Pascal J. Marín

Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García

Redactor Jefe
Jose Luís Sanz

Redacción
Gustavo Bernaldo
Nacho Hernández

Secretaria de Redacción
Laura González

Colaboradores
Jorge Fernández
Santiago Erice
Óscar Fernández
Maite Sánchez



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Director financiero
Rodolfo de la Cruz

Directora Editorial del Área de informática
Mamen Perera

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Jefa de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot
(Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36

CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05

ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15/
91 654 81 99
Fax: 91 654 75 58
Suscripciones: Tel. 91 654 84 19/
91 654 72 18

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

Impresión
Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid Tel;
91 680 20 03

Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER

Naboo Fighter

La nave del planeta Naboo es uno de los productos estrellas de la Amenaza Fantasma. Con una longitud de 50 cm., cuenta con un misil además de tener un montón de sonidos electrónicos extraídos de la película. Para revivir las hazañas de Anakin Skywalker en la batalla final contra la Federación Comercial. El Naboo Fighter no incluye la figura del piloto. Su precio, 6.550 ptas.

La película Star Wars tiene todo un universo de productos a nuestro alcance que producen, si cabe, mayores beneficios que los ingresos en taquilla. Éstos son algunos...

Universo Star Wars

POD Racer

La carrera de vainas, o POD Racer, es uno de los momentos más espectaculares de todo el Episodio I. ¡Qué mejor forma de reencontrarnos con esa secuencia que pilotando el POD de juguete! Hay dos modelos, el de Anakin y el de Sebulba –su enemigo en la carrera– que incorporan una cómoda empuñadura para balancearlo. Su precio recomendado es de 6.550 ptas.

Caza Estelar de la Federación

Tres naves en una. Al comprar (por 4.200 ptas.) el Caza Estelar de la Federación Comercial, te encontrarás con tres naves unidas por un mismo soporte que tiene dos botones: el primero sirve para lanzar misiles y el segundo se utiliza para romper la formación y usar las naves por separado. Además, la nave guía se puede transformar en un androide para las misiones terrestes y dar mayor posibilidades de juego a las figuras que se venden por separado.

Personajes

Los principales protagonistas del Episodio I tienen, como no podía ser de otra manera, sus propias figuras, que tienen movilidad en casi todas sus extremidades. Lo que más llama la atención es el chip que tienen en su plataforma de apoyo. Gracias al *CommTalk*, las figuras pueden reproducir frases de la película con un máximo de 10 segundos de conversación. Cada figura cuesta 1.850 ptas.

Juegos & Cía. Sortea: 15 Comics de STAR WARS

Bases en la página 82.

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE